不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ

オフィシャルコンプリートガイド

ファミ通責任編集

不思議のダンジョン

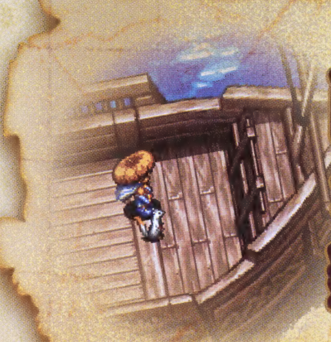
風来のシレン4

神の眼と悪魔のヘソ

オフィシャルコンプリートガイド

ファミ通責任編集

不思議のダンジョン
風来のシレン4
神の眼と悪魔のヘソ
オフィシャルコンプリートガイド



南海の孤島で
シレンを待ち受ける
新たなる冒険!!

物語

月影村での冒険(※1)を終えたあと、
遠方の砂漠地帯(※2)を目指し、
千石船に乗り込んだシレンとコッパ。
ところが、順調かと思われた航海の最中、
嵐に見舞われてしまい、千石船は大破。
シレンたちは遭難して海に投げ出されてしまう。

そして打ち上げられた先は、
千年前に滅ぼされたという
恐ろしい魔神の伝説が残る
南海の孤島、カヒタン島の砂浜だった。

登場キャラクター

南海の孤島に眠る
伝説に挑む風来人

シレン

謎と不思議を求めて、幼少のころから世界を旅してきた風来人。カヒタン島では、恩人であるカミナを救うため、太古の遺跡に眠る秘宝"ジャガーの眼"を手にするべく旅立つ。身にまとう三度笠と縞合羽は友人の形見だ。

シレンの旅を支える
よきパートナー

コッパ

いまではほとんど姿を消した、人の言葉を理解できる語りイタチ。長年に渡ってシレンの旅をサポートしてきたよき相棒でもある。好奇心が強く、島の人々から情報を聞き出したり、シレンにサルたちの言葉を通訳してくれる。

カヒタン島で暮らす
心やさしい村娘

カミナ

砂浜に打ち上げられたシレンとコッパを介抱してくれる心やさしき少女。ふたりが魔物として村人に捕らえられたときも身を挺してかばってくれるが、代わりに人質にされてしまう。

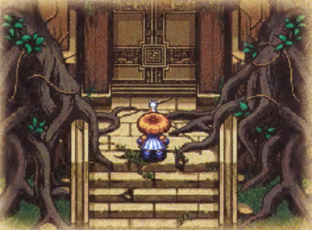
ボロンガ村を統治する
絶対的な権力者

神官

ジャガーの面を被ったボロンガ村の神官で、村人たちに絶大な影響力を持つ。魔物と誤認されたシレンに、身の証として島の秘宝"ジャガーの眼"を手に入れてくるよう要求する。

島の少女、カミナの介抱によって
力を取り戻したシレンとコッパは、
さっそく島の探索に乗り出した矢先……。
ボロンガ村の人々に魔物ではないかと疑われ、
捕らえられてしまう。

再び恩人であるカミナから救いの手が差し伸べられ、
ボロンガ村の人々から解放されたシレンとコッパ。
しかし、それと引き換えに村の権力者である神官から
島の秘宝"ジャガーの眼"を手に入れてこいと要求され、
さらにはカミナを人質にとられてしまうのだった。



こうして波乱のうちに始まった南の島の大冒険。
新たなる仲間との出会いや幾多の苦難を乗り越えて、
太古の遺跡にたどり着いたシレンたちの行く末と、
悲劇の少女、カミナの運命やいかに……!

※1……ゲームボーイ用ソフト『不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物』(1996年発売)での冒険
※2……ゲームボーイカラー用ソフト『不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城』(2001年発売)での冒険。のちに2008年にニンテンドーDS用ソフトとしてリメイクされた

二丁拳銃を華麗に操る
金髪のガンマン
ミリィ

二丁拳銃を巧みに駆使するブロンドの髪の少女。ハング・グライダーでテキサスを目指していた最中、乱気流のあおりを受け、ゴンチキ村に不時着した。開放的でノリのいい性格。

神秘的な雰囲気の
神官見習いの少女
エドナ

不思議な呪術を使いこなす少女。幼いころに遺跡で行方不明になった友人を捜すため、シレンの冒険への同行を申し出る。大人しいが、信念を曲げない芯の強さを持ち合わせている。

お宝求めて
大海原を駆ける大海賊
ガルウィン

七つの海を股にかけてきたという自称、伝説の海賊。カヒタン島には、未知のお宝が眠っているといううわさを聞きつけてやってきた。威厳のある風貌だが、じつは重度の方向音痴。

ダンジョンで迷子に
なったサルの3兄弟
サルマ3兄弟

島で暮らすサルの3兄弟。兄弟そろってダンジョン内で迷子になっている。赤いサルが長男のサルマイチロウ、青いサルが次男のサルマジロウ、黄色のサルが三男のサルマサブロウだ。

謎に満ちた
バナナ王国の王子
バナナ王子

カヒタン島のどこかにあるといわれるバナナ王国の王子。昔からボロンガ村に居着いているらしい。無口で目的や素性は定かではないが、シレンやコッパのことを慕っている様子だ。

目次

1章 システム解説

基礎知識 …… 6
村や宿、中継地点 …… 10
冒険の協力者 …… 18
道具 …… 40
ダンジョン …… 54
モンスターとの戦い …… 67
状態変化 …… 78
冒険の履歴 …… 90
通信プレイ …… 92

2章 テクニック集

風来人の秘技 …… 96
石像の洞窟 全解法 …… 103

3章 ダンジョン攻略

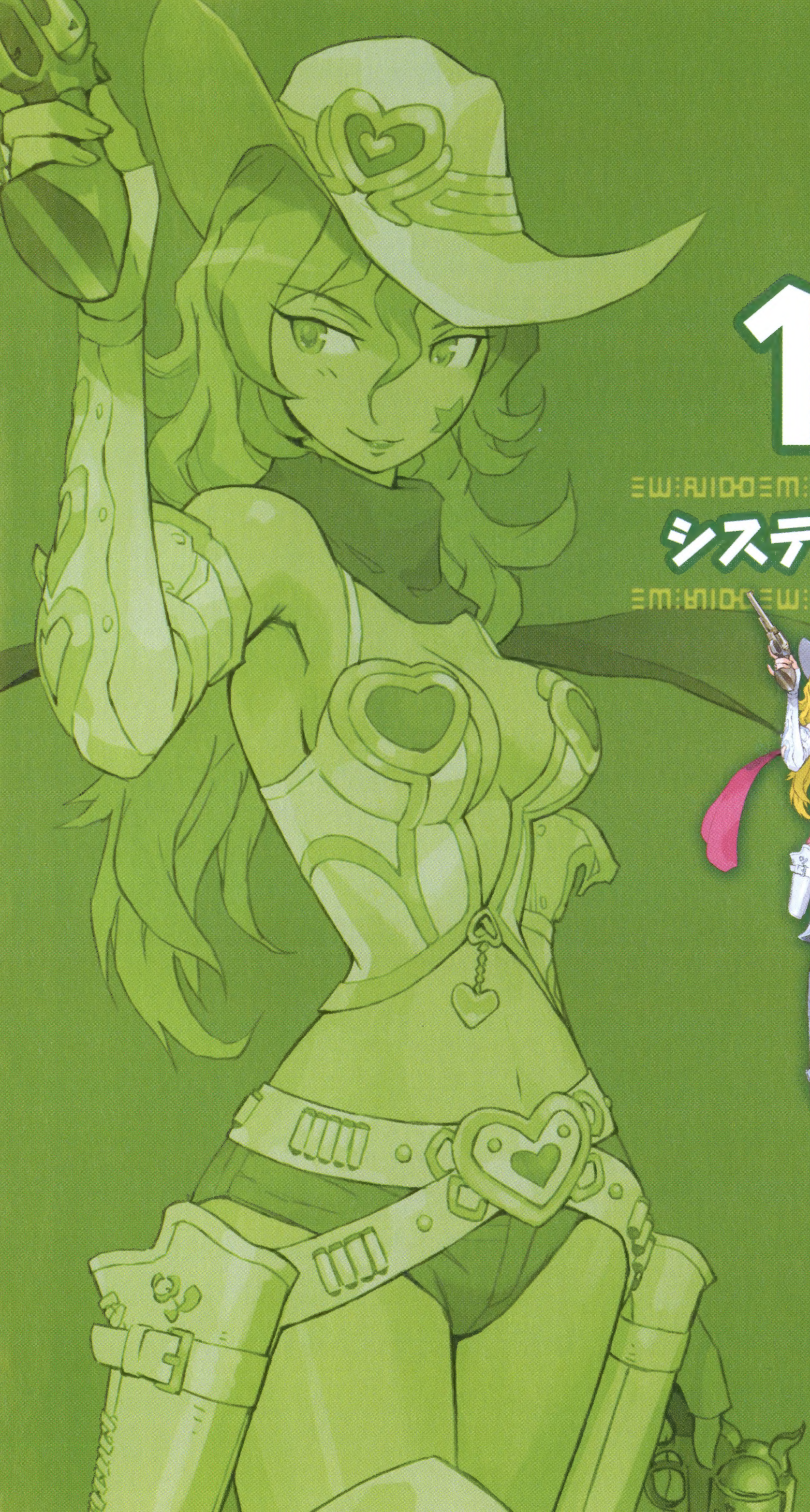
カヒタン島の構造 …… 118
カヒタン島 村・宿ガイド …… 120
- 砂浜 …… 121
- ボロンガ村 …… 122
- ゴンチキ村 …… 124
- ラクタタ村 …… 126
- モンキービレッジ …… 128
- 風の宿 …… 130

ダンジョンガイド …… 132
- エメラルドテラス …… 134
- プラチナ・パラダイス …… 144
- 浜辺の魔洞 …… 156
- 二撃の洞窟 …… 164
- ジャガーの狩りの森 …… 172
- 常夜の洞窟 …… 184
- 夢中の小道 …… 192
- 還けずの洞窟 …… 204
- トラップ・ゾーン …… 216
- あがらずの森 …… 224
- バナナ王国 …… 230
- シレンへの道 …… 244

4章 データ解析

モンスターデータ …… 258
- マムル種 …… 259
- チンタラ種 …… 260
- タネッコ種 …… 261
- ガマラ種 …… 262
- ひまガッパ種 …… 263
- ピョコダイル種 …… 264
- イカキング種 …… 265
- コガタナバチ種 …… 266
- ヒーポフ種 …… 267
- おにぎりクマ種 …… 268
- ガラ魔道士種 …… 269
- ぬすっトド種 …… 270
- ミドロ種 …… 271
- ノロージョ種 …… 272
- 毒サソリ種 …… 273
- すいだすゾウ種 …… 274
- タイガーウッホ種 …… 275
- ボウヤカート種 …… 276
- オヤジ戦車種 …… 277
- ゲイズ種 …… 278
- ンドゥバ種 …… 279
- 畠荒らし種 …… 280
- まわるポリゴン種 …… 281
- デブータ種 …… 282
- パコレプキン種 …… 283
- フィアーラビ種 …… 284
- カラクロイド種 …… 285
- ケンゴウ種 …… 286
- ギャドン種 …… 287
- フラッシュバード種 …… 288
- ヤンぴー種 …… 289
- バナナ見習い種 …… 290
- ばくだんウニ種 …… 291
- ギャザー種 …… 292
- フレフレハムポン種 …… 293
- ドラゴン種 …… 294
- マゼルン種 …… 295
- エリガン種 …… 296
- アイアンヘッド種 …… 297
- タベラレルー種 …… 298
- カラス天狗種 …… 299
- おばけ大根種 …… 300
- フォーリー種 …… 301
- フワッティー種 …… 302
- バリズドン種 …… 303
- ひとくいデビル種 …… 304
- ボス系 …… 305

道具データ …… 306
- 松明 …… 307
- 武器 …… 308
- 盾 …… 326
- 腕輪 …… 341
- 草 …… 344
- 巻物 …… 348
- 壺 …… 352
- 杖 …… 356
- 札 …… 358
- 食べ物 …… 360
- 矢 …… 361
- 石 …… 363
- ワナ …… 363
- その他 …… 367



1章

システム解説

基礎知識

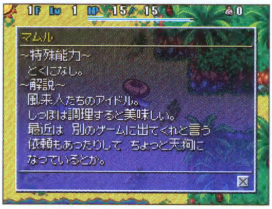
まずは、『風来のシレン4』の目的やゲーム画面の見方や操作方法など、ゲームをプレイする際の基本的な知識を解説する。よく理解し、今後の冒険に活かしてほしい。

ゲームの目的

本作の目的は大きく分けてふたつ。ひとつは、主人公のシレンがエメラルドテラスというダンジョンの奥地へ踏み込み、秘宝"ジャガーの眼"にまつわる物語を進めながら、最深部にいる獣神を倒すこと。もうひとつは、エメラルドテラスをクリアしてエンディングを迎えたあとに挑むことができる、以下のリストのプラチナ・パラダイス以降のダンジョンを踏破しながら、貴重な道具を集めたりすることにある。

冒険するダンジョンは、入るたびにフロアの構造や落ちている道具の位置と種類が変わるうえに、シレンの行く手を阻む多種多様なモンスターたちが待ち構えている。冒険の途中でシレンが倒れてしまうと、それまでに獲得した経験値や手に入れた道具、お金をすべて失った状態で、最初の村に戻されてしまうのでできるだけ慎重に進んでいこう。

ゲーム開始直後に挑戦できる南の島の小浜では、相棒のコッパから冒険の基礎について学べる。



手に入れた道具や倒したモンスターは図鑑に登録される。このリストを埋めるのも目的のひとつだ。

カヒタン島のダンジョン一覧

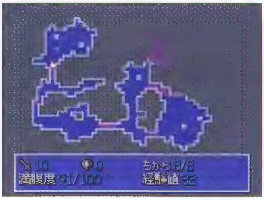
ダンジョン名(掲載ページ)	探索できるタイミング	探索のおもな目的	フロア数
南の島の小浜(→P119)	冒険開始直後のみ	冒険の初歩的な知識を学ぶ	1F~3F
キモ試しのほこら(→P16)	冒険開始後	冒険に役立つテクニックを学ぶ	1Fずつ(全36題)
石像の洞窟(→P103)	冒険開始後	すべてのパズルを解く	1Fずつ(全42問)
エメラルドテラス(→P134)	冒険開始後	最深部で獣神ジャガーを倒す	1F~36F
夜の冒険のほこら(→P17)	ゴンチキ村到達後	夜の冒険の初歩的な知識を学ぶ	1F~5F
プラチナ・パラダイス(→P144)	エンディング後	最深部でへもじを倒す	37F~99F
浜辺の魔洞(→P156)	エンディング後	最深部で道具を手に入れる	1F~99F
二撃の洞窟(→P164)	エンディング後	最深部で道具を手に入れる	1F~99F
ジャガーの狩りの森(→P172)	エンディング後	最深部で道具を手に入れる	1F~99F
常夜の洞窟(→P184)	エンディング後	最深部でブルドッ君を倒す	1F~29F(1回クリア後は99Fまで)
夢中の小道(→P192)	エンディング後	最深部でボーグマムルを仲間にする	1F~99F
置けずの洞窟(→P204)	エンディング後	最深部で道具を手に入れる	1F~99F
トラップ・ゾーン(→P216)	エンディング後	最深部で道具を手に入れる	1F~25F(1回クリア後は99Fまで)
あがらずの森(→P224)	エンディング後	最深部で道具を手に入れる	1F~50F
バナナ王国(→P230)	エンディング後	最深部で道具を手に入れる	1F~30F(1回クリア後は99Fまで)
シレンへの道(→P243)	エンディング後	最深部で道具を手に入れる	1F~99F

ゲーム画面の見方

ゲームプレイ中は、上画面で全体マップやシレンのステータスなどの情報を、下画面（タッチスクリーン）でプレイ状況を確認できる。上画面に表示される情報は以下のとおりで、「その他」メニューにあるゲーム設定を変えたり、スタートボタンを押すことで好みの情報に切り替えられる。

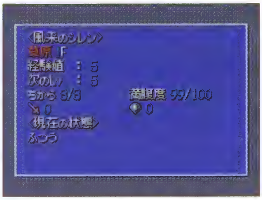
上画面の見方

全体マップ



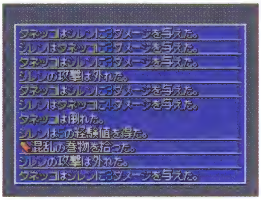
シレンが現在いるフロアの地図が表示される。表示されるアイコンの意味はP54を参照のこと。

ステータス詳細



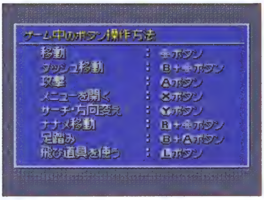
現在地の名称のほか、経験値、ちから、満腹度などシレンのステータス（→P9）を確認できる。

メッセージ履歴



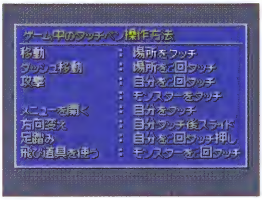
いままでに下画面のメッセージウインドウに表示された情報を、再度閲覧することができる。

操作説明



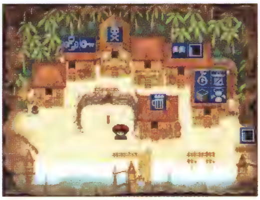
移動や攻撃など、基本的な操作方法の確認が可能。場所ごとに操作可能なものだけが表示される。

タッチペン操作説明



タッチペンでの操作方法を表示。操作説明を表示した状態で下画面をタッチするとこの画面になる。

村マップ



シレンが村や宿にいるときに表示される地図で、何の施設かをアイコン表示（→P12）で確認できる。

下画面の見方

①昼/夜のマーク
ダンジョン内が現在、昼か夜かを表わすマーク。太陽が昼、三日月が夜であることを表わしている

②現在のフロア
フロアの階数。シレンが現在、ダンジョンの何階層にいるかを確認できる

③Lv
シレンのレベル。強さの目安となる数値

④HP
シレンの現在のHP/最大HP。これが0になるとシレンが倒れたことになり、最初の村に戻されてしまう

⑤ゲージ
シレンのHPと満腹度を示すゲージ。上のゲージがHP、下のゲージが満腹度の残量を表わしている

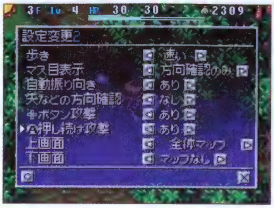
⑥お金
シレンの所持金。単位はG（ギタン）

⑦全体マップ
フロアの地図。上画面の全体マップと同じもので、「その他」のゲーム設定を変えれば下画面にも表示できる

⑧メッセージウインドウ
モンスターに与えたダメージやシレンが受けたダメージ、村人との会話などが表示されるウインドウ

基本操作

本作の基本的な操作方法は下記のとおり。ボタンだけでなくタッチペンを使った操作も可能なので、動かしやすいほうでプレイしよう。なお、「その他」メニューのゲーム設定では、シレンの歩く速度を変えたり、十字ボタンでモンスターに攻撃できるように操作方法の変更が可能。より快適な操作環境を模索するなら設定を変えてみよう。



ゲーム設定で変更ができるのは、基本的に移動や攻撃などダンジョンを冒険する際に使用する操作だ。

基本操作一覧

行動	ボタン操作	タッチペン操作
移動	十字ボタン	場所をタッチ
ダッシュ移動	Bボタン+十字ボタン	場所を2回タッチ
話す、調べる	Aボタン	相手や物をタッチ
攻撃	Aボタン	シレンを2回タッチ、モンスターをタッチ
メニューを開く	Xボタン	シレンをタッチ
ナナメ移動	Rボタン+十字ボタン	—
サーチ	Yボタン	—
方向変え	Yボタン+十字ボタン	シレンをタッチ後に向きたい方向へスライド
足踏み	Bボタン+Aボタン	シレンを2回タッチ（2回目は長押し）
飛び道具を使う	Lボタン	モンスターを2回タッチ
上画面切替	スタートボタン	—
メッセージを送る	Aボタン または Bボタン	メッセージウインドウをタッチ
メッセージ履歴を見る	Bボタン+Yボタン	—
（部屋の中を）見渡す	Bボタン+Lボタン またはBボタン+Xボタン	—
道具リストの表示	Bボタンを軽く押す	—
道具の整頓	道具リスト表示中にYボタン または SELECTボタン	ウインドウ下部の マークをタッチ
道具のまとめ選択	Rボタン	—
技リストの表示	メニュー表示中にXボタン	—
すれちがい （ダンジョン内でのみ可能）	相手のいる方向に十字ボタン	すれちがいたい相手を長押しタッチ

風来見聞録 ダッシュ移動やサーチの使いどころ

シレンが早足で動くダッシュ移動は、曲がり角や壁などに隣接するまで一気に移動できるため多用しがち。ただし、これは単にキャラクターの動きを早送りしただけなので、見通しの悪い場所で用いるとモンスターから先制攻撃を受けやすくなることに注意したい。また、サーチはモンスターや仲間などの生物と隣接した際に使う。Yボタンを押すだけで、シレンが生物のいる方向に自動的に向いてくれるため、攻撃対象を選ぶ際に便利だ。

足踏みすると満腹度が残っている限りHPが回復できる。戦いで減ったらこれで回復を。

シレンのステータス

シレンのステータスは以下の8項目で、メニューを開くか上画面で確認できる。冒険中はできるだけ数値をチェックして、万全な状態を保つようにしたい。なお、ステータスはモンスターを倒したり、特定の道具を使うなどの方法で上げられるが、シレンがダンジョン内で倒れたり、やりなおし草や脱出の巻物の効果でダンジョンを脱出すると、初期ステータス(右下)に戻る。

シレンのステータスについて

各種ステータスの意味

Lv	シレンの強さの目安となる数値。上限は99で、基本的にはモンスターを倒して一定量の経験値を稼ぐごとにレベルアップする。レベルが上がると最大HPが上昇し、直接攻撃でモンスターに与えられるダメージも増える仕組みだ。
HP	体力を示す数値で上限は500。0になると倒れてしまうが、薬草や弟切草、焼きバナナ、背中の壺などの道具を使って回復できる。また、満腹度が1以上残っている状態なら、移動や足踏みすることで少しずつ回復していく。
武器の強さ	シレンが装備している武器の強さ。武器のもともとの強さと強化値(→P47)の合計値が表示され、この数値が大きいほどモンスターを直接攻撃したときに与えられるダメージも大きくなっていく仕組みだ。
盾の強さ	シレンが装備している盾の強さで、盾の強さと強化値の合計が表示される。数値が大きいほどモンスターから直接攻撃された際に受けるダメージが小さくなるが、炎や爆発などの特殊な攻撃で受けるダメージは変わらない。
ちから	シレンの腕力。高いほど直接攻撃や矢を撃つことで与えられるダメージが大きくなる。上限は50で、ちからの草を飲んだり、ちからの腕輪を装備することで上昇。ワナやモンスターの攻撃で数値が減った分は、毒消し草で回復できる。
満腹度	シレンのお腹の減り具合を示す数値で上限は200。基本的にシレンが10回行動するごとに1減る。数値が20、10、0になると警告があり、0の状態で行動すると徐々にHPが減ってしまう。草や食べ物を口にすれば回復が可能。
経験値	シレンが冒険で積み重ねた経験を数値化したもの。モンスターを倒すか、しあわせの腕輪を装備したまま行動することで獲得でき、下で解説する"次のLv"の値に達するとシレンのレベルが上がる仕組みとなっている。
次のLv	シレンが次のレベルになるために必要な経験値。経験値を獲得するたびに減っていき、0になった瞬間にシレンのレベルが上がる。レベルが高くなるほど"次のLv"の数値は大きくなるため、レベルが上がりにくくなっていく。

初期ステータス

Lv	1	HP	15
武器の強さ	0	盾の強さ	0
ちから	8	満腹度	100
経験値	0	次のLv	10

村や宿、中継地点

ゲームの舞台となるカヒタン島に点在する村や宿、中継地点。以下では、その役割や、シレンの冒険を手助けしてくれる村や宿の中にある施設について紹介しよう。

村や宿の役割

カヒタン島にある村や宿は右の5つ。ここにはダンジョンと違ってモンスターが出現せず、シレンの冒険を手助けしてくれる施設が多数存在するため、おもに次の冒険の準備を整える場となる。村、宿、中継地点の位置関係はエメラルドテラスのダンジョンと密接に関わっており、最初の村であるボロンガ村を出てダンジョンを進んでいくと次の村にたどり着き、その後ダンジョン→村→ダンジョンのくり返しで冒険が進んでいく。エンディング後には、特定の条件を満たせば各村や宿に新たなダンジョンの入口が出現するので、下記の図を参考に村や宿の位置を把握しておこう。なお、中継地点はモンスターが出現しないものの、村と違って施設はない。単なる通り道と考えよう。

一定条件を満たせば、村や宿に仲間が出現する。話しかければいっしょに冒険できるのだ。

モンキービレッジまで到達すると、奥にある村まで瞬時に移動可能なおサルのかごやが使えるように。

村や宿、中継地点の場所

- ボロンガ村
- 草原（1F～2F）
- クロコダイルスワンプ（3F～5F）
- ゴンチキ村
- 岩場（6F～7F）
- スネークホール（8F～10F）
- 樹海（11F～12F）
- ラクタタ村
- ラ・フェリエール遺跡（13F～18F）
- モンキービレッジ
- イーグルヴァリー（19F～20F）
- 溶岩地帯（21F～23F）
- 風の宿
- デビルズ・ネーブル（24F～26F）
- デビルズ・ネーブル中腹
- デビルズ・ネーブル（27F～30F）
- ゴールド・パレス（31F～36F）

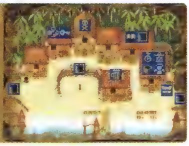
■……村、宿　□……ダンジョン　□……中継地点

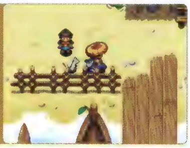
各村(宿)の特徴

ボロンガ村 P122

施設：お店、銀行、蔵、救助隊支部、壺割り屋、倉庫、神殿/解呪屋、技図書館、酒場、おサルのかごや

多くの施設が揃った、冒険の拠点となる村。ダンジョンで倒れたり、道具を使ってダンジョンから脱出した際はここに戻ってくる。村マップの左側からは砂浜に行けるほか、エンディング後には浜辺の魔洞、二撃の洞窟、ジャガーの狩りの森の各ダンジョンの入口が出現する。


村マップ

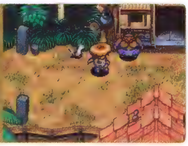

内部イメージ

ゴンチキ村 P124

施設：お店、宿屋、かじ職人、見張り番、おサルのかごや

岩場に面した村。シレンが初めて訪れた際には、村人からダンジョンでの昼夜の変化について教えてもらえ、以降はダンジョン内で夜間に技(→P72)を使えるようになる。また、エンディング後には常夜の洞窟、夢中の小道のダンジョンへの入口が出現する。

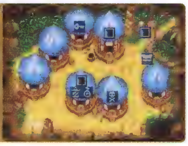
村マップ

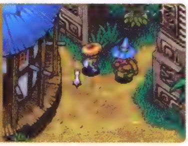

内部イメージ

ラクタタ村 P126

施設：お店、銀行、解呪屋、倉庫、おサルのかごや

神秘的な雰囲気が漂う呪術者たちの村。シレンが最初に訪れた際は、ラ·フェリエール遺跡に続く道が塞がれているが、村長と会話してカヒタン島に語り継がれる伝説を聞くと通れるようになる。エンディング後には、置けずの洞窟、トラップ·ゾーンの入口が出現。


村マップ

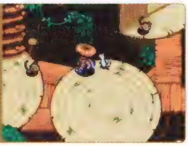

内部イメージ

モンキービレッジ P128

施設：お店、倉庫、かじ職人、おサルのかごや

ラ·フェリエール遺跡の先にある、サルたちの村。最初は施設がふたつしかないが、ダンジョン内で出会える通行人のモンキー(→P32)にギタンを渡すことで、倉庫が利用可能となる。また、エンディング後には、あがらずの森とバナナ王国のダンジョンへの入口が出現。

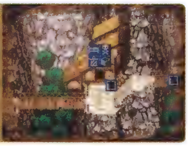
村マップ

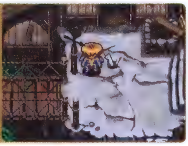

内部イメージ

風の宿 P130

施設：お店、蔵、解呪屋、宿屋

人のいる気配のない古びた宿。最初は解呪屋のサルが1匹いるだけだが、通行人の風の宿の住人(→P37)をひとり連れてくるごとに新たな施設を利用可能となる。エンディング後、すべての住人をここまで連れてくることでシレンへの道のダンジョンへの入口が開く。


村マップ


内部イメージ

村や宿の施設

村や宿にいるあいだは、施設やダンジョンの入口が右のようなアイコンで村マップに表示され、どこに行けば何ができるかがひと目でわかるようになっている。村や宿の施設は以降で紹介する全13種類。うまく利用すれば、冒険を快適に進めることはもちろん、ほかでは手に入れにくい貴重な道具を入手することもできるので、ここでそれぞれの特徴を知っておこう。ただし、多くの施設は利用にギタンが必要となるため、冒険中に見かけたらなるべく拾っておくこと。ちなみに、エンディング後に挑めるようになるダンジョンの入口は、シレンがそのダンジョンに一度入ってから初めてアイコンとして現われる。

一部の施設を利用するには条件を満たす必要がある。施設ごとに解説しているので参考にしてほしい。

村マップのアイコン一覧

施設紹介

お店

施設のある村、宿

ポロンガ村 / ゴンチキ村 / ラクタタ村 / モンキービレッジ / 風の宿

ギタンと引き替えに道具を売ってくれる施設。一度に売り出される道具は8個で、品揃えはその村を訪れるたびにランダムで変化する仕組みだ。各村ごとのお店に並ぶ道具の種類については、P122以降の各村のデータを参照のこと。また、ゴンチキ村に到達してからは、見張り番(→P15)と同様に、3000Gを支払って武器や盾にタグ(→P46)をつけたり無料でタグを消したりできるようになる。なお、風の宿のお店は風の宿の子を連れていくまで利用できないので注意。

お店はすべての村や宿にある。訪れた際には品揃えをチェックしよう。

銀行

施設のある村、宿

ポロンガ村 / ラクタタ村

ギタンを預けたり、引き出したりできる施設。銀行に預けてあるギタンはどの村の銀行からでも引き出せるうえ、シレンがダンジョン内で倒れても失われないのが特徴だ。また、預けた金額が一定に達すると、下記のような貴重な道具をプレゼントされる。すぐに使う予定のないギタンは、積極的に銀行に預けておくといい。

◎預金でもらえる道具一覧

預ける金額	もらえる道具
1G以上	復活の草
5000G	やりなおし草
10000G	白紙の巻物
50000G	道具感知の腕輪
100000G	風魔鉄の盾
500000G	鑑定師の腕輪
1000000G	呪いよけの腕輪
9999999G	????

蔵

施設のある村、宿

ボロンガ村　風の宿

道具を預けて保管したり、預けておいた道具を引き出して持ち物に加えることができる施設。最大80個まで道具を預けておくことが可能だ。蔵に保管してある道具はどの村の蔵でも引き出せるほか、ダンジョン内でシレンが倒れても失われない。シレンは基本的に24個までしか道具を持てないので、すぐ使わない道具はなるべく蔵に預けておくといい。なお、風の宿の蔵を利用するには、通行人の風の宿の爺を宿に連れていかなければならないことを覚えておこう。

蔵に預けた道具は、買い取ってもらいその場でギタンにすることも可能だ。

救助隊支部

施設のある村、宿

ボロンガ村

通信プレイの風来救助(→P92)の受付をしている施設。トップメニューの「風来救助」で、ほかのプレイヤーの救助依頼を受けてからこの施設を訪れると、依頼者の倒れたダンジョンへ救出に向かうことができる。救助を成功させると受付の救助隊員からごほうびをもらえるのだが、救助に向かえるのは自分が挑めるダンジョンの、訪れたことのある階層までとなっている。それ以外の場所から救助依頼を受けても、救助に向かうことはできないので注意しよう。

複数の救助依頼を受けていた場合は、どのプレイヤーを救助するか選択する。

壺割り屋

施設のある村、宿

ボロンガ村

持っている壺を割ってくれる施設。10G支払って割りたい壺を選択すると、壺割り屋が地下の倉庫にその壺を投げ込んで割ってくれる。ほとんどの壺はシレンがダンジョンの壁に投げ当てて割ることができるため利用の機会は少ないが、投げ当てると壺の中の道具もろとも爆発して消えてしまう四二鉢や、壁に投げ当てても壊れない割れない壺でも、ここでなら割って中身を取り出せる。ただし、四二鉢を割った場合は床の×印周辺の道具が消滅するので注意。

倉庫に空き場所がないと、割った際に壺の中身が失われるため気をつけよう。

倉庫

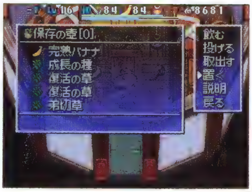
施設のある村、宿

ボロンガ村　ラクタタ村　モンキービレッジ

床に道具を置ける施設だが、置ける数は下記のように村によって違う。モンキービレッジのみ、通行人のモンキーにギタンを払うことで利用可能になり、追加料金を払えば置ける数が増やせる。

◎倉庫に置ける道具の数

施設の所在地	道具の数
ボロンガ村	30個
ラクタタ村	12個
モンキービレッジ	2個→4個→6個



蔵と違い、別の村との倉庫同士の繋がりはない。何を置けばいいか考えよう。

神殿/解呪屋

施設のある村、宿

ボロンガ村　ラクタタ村　風の宿

持ち物のうち、壺に入っていない道具の道具封印や呪い状態(→P45)を解除できる施設で、料金は以下のとおり。ボロンガ村のみ施設名が神殿だが、物語が進むと解呪屋と改名される。

◎ お払い料金

施設の所在地	料金
ボロンガ村	500G
ラクタタ村	1000G
風の宿	1500G

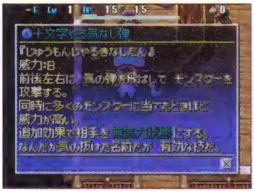
道具封印や呪いの状態を解除した道具が祝福状態(→P45)になることも。

技図書館

施設のある村、宿

ボロンガ村

シレンの使える技(→P72)をストックしておける首飾りに技を宿したり、覚えた技の一覧を確認できる施設。冒険を開始してすぐには利用できないが、シレンがゴンチキ村に到達して首飾りを受け取り、村人から技を学んでからは無料で利用できるようになる。ちなみに、首飾りに宿した技はシレンが登録した順番で並ぶが、リストを表示している状態でセレクトボタンかYボタンを押したり、道具の整頓と同じアイコンをタッチすれば、技図書館の一覧表どおりの順番に整頓できる。



各技の説明を見れば威力や効果を確認できる。これを参考に宿す技を選ぼう。

酒場

施設のある村、宿

ボロンガ村

村人や仲間が集まる施設。カウンターにいるおばちゃんに話しかけると、初回のみやりなおし草をもらえるほか、それ以外の村人と会話することで冒険に役立つ情報も得られる。また、シレンと一度でもいっしょに冒険した仲間は、その後この施設に顔を出すようになり、話しかければ彼らを再び仲間にして冒険することが可能だ。ただし、酒場に出現する仲間の顔ぶれはダンジョンから戻るごとにランダムで変化するため、好みの仲間がいつも酒場に顔を出すとは限らない。

ちなみに、酒場にいる村人のセリフはエンディングを迎えたあとに変化する。

宿屋

施設のある村、宿

ゴンチキ村　風の宿

シレンや仲間のHPと、シレンの満腹度、ちからを回復できる施設。村を訪れるごとに1回しか使えないが、シレンのHP、満腹度、ちからの最大値のいずれかが上昇することがある。上がる数値はHPなら5、満腹度なら10、ちからなら1だ。

◎ 宿泊料金

施設の所在地	料金
ゴンチキ村	500G
風の宿	1000G

風の宿の宿屋は通行人の風の宿の娘を宿に連れていったあと利用可能に。

かじ職人

施設のある村、宿

ゴンチキ村　モンキービレッジ

シレンの持っている武器か盾、どちらかひとつを強化(→P47)したり、合成(→P48)で刻まれた印を消すことができる施設。費用はどの村も同じで、強化に1000G、印の消去に3000Gかかる。ただし、強化と印の消去は、どちらも村を訪れるごとに一度ずつしか頼めないので、どの道具を強化するか、どの印を消すかはよく考えて選ぼう。なお、モンキービレッジにいるかじ職人に特定の道具の強化を依頼すると、まったく別の道具に進化させてくれる。その詳細はP225にて。

武器や盾を強化して上がる数値は基本的に1だが、まれに3上がることも。

見張り番

施設のある村、宿

ゴンチキ村

タグのついた武器や盾を失った際、その道具が落とし物として届けられる施設。落とし物は基本的には無料で引き取れるが、たまにギタンの支払いを求められることもあり、支払えなかった場合は道具を受け取ることができない。また、見張り番ではお店と同じように3000G支払ってタグをつけたり、無料で消したりできるので、失いたくない武器や盾があるなら必ずタグをつけておくこと。なお、タグは武器や盾ひとつにつき1枚ずつ、最大で8つの道具につけられる。

必要な金額はランダム。まれにその道具の売値の3倍額を要求されることも。

おサルのかごや

施設のある村、宿

ボロンガ村　ゴンチキ村　ラクタタ村
モンキービレッジ

現在地よりも奥にある村や宿へ瞬時に移動できる施設。シレンがモンキービレッジに到達したあと利用可能になるが、目的地となる村や宿に一度でも到達していない限りはその場所へ移動できない。また、おサルのかごやを利用して風の宿まで移動できるのは、エンディングを迎えてからということも覚えておこう。料金はいっさいかからないのが魅力だが、仲間といっしょには利用できず、シレンのレベルが低いままダンジョンの奥地に移動することになるというリスクが発生する。

エンディング後は、一度入ったことのあるダンジョンへの直接移動も可能。

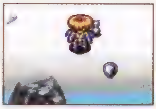
風来見聞録　村の中に落ちている道具

タグのついていない道具は、失われてしまうと二度と戻ってこないのが基本。だが、ごくまれにボロンガ村、ゴンチキ村、ラクタタ村の特定の場所に失った武器や盾が落ちていることがあるので、探してみるといい。もしどこにもなかった場合は素直にあきらめよう……。

失った道具を拾える場所

砂浜

ボロンガ村の左端から行ける砂浜。波打ち際に落ちているのですぐわかる。

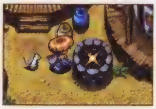


ゴンチキ村

屋根に落とし物が乗っている。見つけたら見張り番に頼んで取ってもらおう。

ラクタタ村

倉庫のすぐ前にある井戸。底の光を調べてみれば、失った道具を発見できる。



初心者の家とミニ・ダンジョン

初心者の家とは、ボロンガ村の右上にある建物のこと。固有のアイコンは表示されないが、技図書館と同一の場所なので村マップを見れば迷うことはない。ここでは村人から冒険に必要な情報を聞けるほか、キモ試しのほこら、夜の冒険のほこら、石像の洞窟という3つのミニ・ダンジョンに入ることができる。これらはほかのダンジョンと比べフロア数が圧倒的に少なく、内部の構造が固定で、クリアした際にごほうびをもらえるのが特徴。以下の解説を参考に、ぜひチャレンジしてみよう。

初心者の家の存在はシレンが一度ダンジョンで倒れてボロンガ村に戻ると村人が教えてくれる。

キモ試しのほこら

キモ試しのほこらは、冒険の初歩的なテクニックを学べるチュートリアルダンジョン。初心者の家の中にいる娘に話しかけると下記のような小題が表示され、それぞれに課題が設定されたダンジョンに入れる仕組みだ。各小題ごとに設定されたダンジョンはすべてひとつの階層で構成されており、ダンジョン内部の指示に従ってシレンが行動するだけで簡単にクリアできる。各小題を初めてクリアした際には右ページにある道具のうち1個をランダムで入手できる特典もある。本作の初心者は本格的な冒険のまえにクリアしておこう。

内部では題名に添った事柄を学べる。なお、No.34以降は夜の冒険のほこらクリア後に選択可能に。

小題一覧

No.	題名
1	あなたが動くと 魔物も動く
2	ナナメ移動のススメ
3	スパッと移動したいなら
4	体の向きだけ 変えたいときは
5	行動すると お腹が減る
6	マップを見るべし
7	歩いていると HP回復
8	足元にはワナが!
9	装備するのを忘れずに
10	旅にクロンの風が吹く
11	草を飲んだり飲ませたり
12	アレやコレやを巻物で解決
13	杖を使えばテクニシャン
14	群れの魔物は札でまとめて
15	壺に入れたり壺を押したり
16	カド越しには手も足も出ない?
17	見渡せば 遠くのヤツの 正体が
18	1対1を心がけるべし

No.	題名
19	武器や盾を鍛えるべし
20	合成してみよう
21	未識別の道具にドキドキ
22	お金のチカラに物を言わせて
23	逃走のススメ
24	彼の正面に立つな
25	聖域に 手出し無用の モンスター
26	使えるものはワナでも使え
27	呪われ装備品のジレンマ
28	ゆけっ ぬすっトド!
29	遠投! 貫通! 一石何鳥?
30	この際 腹がふくれるならば…?
31	いたんでいても 火を通せば…?
32	小島のお宝 取れるんです
33	隠し通路を見つけ出せ
34	もうひとつの明かり
35	暗闇では読めない
36	夜が明ければ

ごほうび一覧

種類	道具名
武器	ヤシの棒
	くすんだ金の剣
	銅の刃
	戦神の斧
	一ツ目殺し
	カタナ
	ドレイン斬り
	獣の牙
	どうたぬき
	トカゲ斬りの刃
盾	ヤシの盾
	ハラモチの盾
	くすんだ金の盾
	反撃の盾
	銅の盾
	鉄の盾
	金庫の盾
	錠前の盾

種類	道具名
盾	ややギャドンな盾
	ばん族の盾
	獣の盾
	重い盾
腕輪	遠投の腕輪
	回復の腕輪
	混乱よけの腕輪
	睡眠よけの腕輪
	毒消しの腕輪
	保持の腕輪
	ちからの腕輪
	しあわせの腕輪
草	薬草
	弟切草
	胃拡張の種
	毒消し草
	ちからの草
	すばやさ草

種類	道具名
草	高飛び草
	めぐすり草
	ドラゴン草
	パワーアップ草
	復活の草
	成長の種
	やりなおし草
巻物	あかりの巻物
	おはらいの巻物
	識別の巻物
	天の恵みの巻物
	地の恵みの巻物
	メッキの巻物
	混乱の巻物
	バクスイの巻物
	真空斬りの巻物
	ゾワゾワの巻物
	困った時の巻物

種類	道具名
巻物	与薬の巻物
	脱出の巻物
壺	保存の壺
杖	痛み分けの杖
	一時しのぎの杖
	かなしばりの杖
	場所がえの杖
	吹き飛ばしの杖
	封印の杖
	飛びつきの杖
	鈍足の杖
	魔道の杖
	雷光の杖
食べ物	青いバナナ
	黄色いバナナ

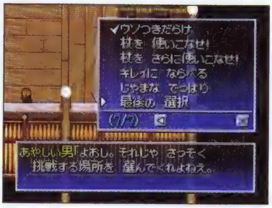
夜の冒険のほこら

夜の冒険のほこらは、ダンジョン内で夜を迎えた際の注意点や、夜のモンスターの特徴について学べる場所。シレンがゴンチキ村に到達して以降、初心者の家の右上にいる爺に話しかけると入ることができる。ダンジョンは5F構成とキモ試しのほこらより若干広いものの、内部の構造が固定されており、指示に従っていれば簡単にクリアできる点は同じ。また、初回クリア時にサイゴノアガーキ(→P74)という技を教えてもらえるので、利用できるようになったら必ず一度は入っておくこと。

ゴンチキ村到達後にダンジョンから出てボロンガ村に戻ると、夜の冒険のほこらの開設を告げられる。

石像の洞窟

石像の洞窟は、全42問で構成されるパズル感覚のダンジョン。初心者の家の中にいるあやしい男に話しかけ、リストから挑戦したい問題を選べば、各問題ごとに設定された1F構成のダンジョンに移動できる。ただし、このダンジョンのルールはほかとは大きく異なり、奥に進むのではなく、石像をすべて所定の位置に移動させることでクリアとなる。また、各問題を初めてクリアした際にはごほうびの道具をもらえる。各問題のクリア方法とごほうびの種類に関しては、P103以降を参照のこと。



リストには初めからすべての問題が表示される。どの問題から挑戦するかはプレイヤーの自由だ。

冒険の協力者

この項では、シレンとともにモンスターと戦ってくれる仲間と、ダンジョン内でシレンを手助けしてくれる通行人を紹介する。彼らの力を借りて冒険を快適に進めよう。

仲間と通行人

仲間と通行人の最大の違いは、モンスターに対して攻撃を行なうかどうかだ。仲間はシレンの後をついてくるだけでなく、モンスターを見つけると個人の思考に基づいて自動で行動し、攻撃をしてくれたり、彼らそれぞれが備えている固有の特技でシレンをサポートしてくれる。また、基本的にはシレンと同様に経験値を稼ぐことでレベルが最大10まで上がり、レベルが上がるとHPや攻撃力、防御力が少しずつ増えていく。いっぽう、通行人はダンジョン内で出会う通りすがりの人々であり、話しかけたり、特定の道具を渡したりすると何かしらのイベントが発生する。その結果として、道具を入手できたり、技を覚えられたりといったメリットが発生する仕組みだ。

仲間と話すと残りHPに応じてセリフが変化。弱音を吐くなら、足踏みしたり道具でHPを回復させよう。

一部の通行人は仲間と同じようにシレンの後からついてくるが、モンスターには攻撃できない。

仲間の加入と離脱

本作でシレンの仲間になってくれるキャラクターは、以降に紹介する8名。彼らを仲間にするには特定の条件を満たしたあとに発生するイベントを見なければならないが、一度でも仲間にしたことがあるキャラクターならば、ボロンガ村の酒場や各村の所定の位置、エメラルドテラスのダンジョン内にランダムで出現するようになり、話しかければ仲間にできる。ちなみに、シレンが同時に連れ歩ける仲間は3名までで、3名連れている状態でほかの仲間と出会った場合は、連れ歩く仲間を入れ替えるかどうかを選択可能だ。

なお、仲間を何人連れていてもモンスターから獲得できる経験値は変わらず、さらにこちらの攻撃の手数が増えるため戦いが楽になる。ただし、HPが0になって倒れてしまったり、ほかの仲間と入れ替えしたりするとその仲間は姿を消し、その冒険中は二度と登場しなくなってしまう。

仲間が離脱する条件

- 仲間が倒れる
- シレンがボロンガ村に戻る
- ほかの仲間と入れ替える
- 次のフロアに移動する（ガルウィンのみ）

シレンとは違って、仲間は倒されてもダンジョンを出てもレベルが継続される。気長に育てていこう。

ミリィ

仲間にする方法

シレンが3回以上冒険をしたあとに、ゴンチキ村の村マップ右側にある出口に近づくと、ミリィがハング･グライダーとともに上空から落ちてくるイベントが発生する。このあと、ゴンチキ村の宿屋の中にいるミリィに話しかけると、仲間にすることが可能だ。

2回目以降に出現する可能性のある場所

場所名	詳細な位置
ボロンガ村	酒場
ゴンチキ村	宿屋
ラクタタ村	お店のある建物前
モンキービレッジ	——
風の宿	——
エメラルドテラス内	1F～12F

遠距離からの2回攻撃が魅力

二丁拳銃を携えた金髪の少女。ハング･グライダーで旅をしていた彼女は、乱気流に巻き込まれてゴンチキ村に不時着し、そこで知り合ったシレンとともに冒険することになる。ミリィ最大の特徴は、二丁拳銃を用いた遠距離攻撃にある。1回の行動でモンスターに複数回のダメージを与えられるうえ、そのダメージはモンスターの防御力に影響されないメリットがある。また、1回目の攻撃でモンスターを倒せた場合は、2回目に別の相手を攻撃してくれるため、攻撃面ではかなり頼れる。反面、右表のようにHPや防御力がかなり低いため、できるだけモンスターに隣接されて攻撃を受けないように配慮したい。なお、ダンジョンが夜になると遠距離攻撃はできなくなり、直接攻撃もモンスターに1ダメージ与えるだけと完全に無力化。夜のモンスターとは絶対に戦わせないようにしたい。

レベルが上がると遠距離攻撃の威力と攻撃回数が上昇。1回の行動で最大120のダメージを出せる。

ステータス

攻撃力＝↘の数、防御力＝●の数

レベル	HP	攻撃力	防御力
1	30	↘	●
2	33	↘	●
3	36	↘	●
4	39	↘	●
5	42	↘	●
6	45	↘	●
7	48	↘↘	●
8	51	↘↘	●
9	54	↘↘	●
10	57	↘↘	●

遠距離攻撃のダメージ

レベル	攻撃回数	1発ごとのダメージ
1	2	10
2	2	12
3	2	14
4	2	16
5	2	18
6	2	20
7	4	22
8	4	24
9	4	26
10	4	30

エドナ

仲間にする方法

シレンの冒険回数が7回以上で、ボロンガ村の酒場にいるおばちゃんにやりなおし草をもらっており、かつラ・フェリエール遺跡まで到達しているとボロンガ村の酒場で彼女の噂話を聞ける。その後、砂浜に移動すると彼女と出会うイベントが発生し、そのあとからエドナを仲間にできる。

2回目以降に出現する可能性のある場所

場所名	詳細な位置
ボロンガ村	酒場
ゴンチキ村	宿屋
ラクタタ村	解呪屋
モンキービレッジ	——
風の宿	——
エメラルドテラス内	1F〜12F

技を使える唯一の仲間

ボロンガ村の神官見習いで不思議な術を操れる女の子。シレンとコッパがラ・フェリエール遺跡を目指していると聞いた彼女は、遠い昔に失った友人が遺跡で自分を呼んでいる気がすると語り、シレンの冒険に協力してくれる。右表のようにステータスは総じて低く、戦いにはあまり向かないが、昼のダンジョンでシレンが彼女に話しかけると、ひとつのフロアにつき1回、シレンの状態を攻撃力アップ、防御力アップ、倍速のいずれかに変化させる特技を持つため、シレンのサポート役としては優秀だ。また、ダンジョンが夜になると話しかけてもシレンを状態変化させてくれないが、その代わりに光の矢という彼女固有の技でモンスターを攻撃してくれる。光の矢は前方にどこまでも飛んでいき、モンスターに当たっても攻撃が消えず貫通する。無限に放てる点も魅力だ。

ステータス

攻撃力=↘の数、防御力=●の数

レベル	HP	攻撃力	防御力
1	35	↘	●
2	38	↘	●
3	41	↘↘	●
4	44	↘↘	●
5	47	↘↘	●
6	50	↘↘	●
7	53	↘↘	●
8	56	↘↘	●
9	59	↘↘	●
10	62	↘↘	●

状態変化の効果時間

状態変化	効果時間
攻撃力アップ(→P82)	次のフロアに移動するまで
防御力アップ(→P87)	次のフロアに移動するまで
倍速(→P85)	7ターン

状態変化はどれもシレンに有利な効果。新たなフロアを訪れたら必ず彼女に話しかけるといいだろう。

エドナを連れてエメラルドテラスの15Fまで進むと、彼女が幼いころに別れた友人とのイベントが。

ガルウィン

仲間にする方法

シレンが5回目の冒険に失敗すると、ガルウィンと出会うイベントが発生。その後、ボロンガ村の酒場で彼と話せば仲間にできる。なお、ガルウィンと出会うまえにエンディングを迎えた場合は、上記のイベントを見なくても下記の場所にランダムで出現するようになる。

2回目以降に出現する可能性のある場所

場所名	詳細な位置
ボロンガ村	酒場
ゴンチキ村	見張り番
ラクタタ村	村マップ右端の民家内
モンキービレッジ	——
風の宿	——
エメラルドテラス内	1F～12F

ステータスはいずれも高いが……

ガルウィンは世界の海を股にかける大海賊。シレンとはカヒタン島で出会い、財宝を求めてともに冒険することになる。達人級の剣の腕は、悪党ですら名を聞いただけで縮み上がる者が多いというほどで、すべてのステータスが高い水準でまとまっている強力な仲間だ。さらに、モンスターにラムジュースを投げ当てて状態を変化させる特技も持っているため、昼夜を問わず頼りになる。しかし、ガルウィンは極度の方向音痴。シレンがダンジョンで次のフロアに移動した際、たまに突然いなくなってしまうという欠点があることを覚えておこう。なお、ガルウィンはシレンについていくことよりも、発見したモンスターへの攻撃を優先する。放っておくとモンスターに囲まれてしまうことも多いので、ガルウィンを連れているあいだはなるべく彼とともに進むといい。

はぐれてしまうと、その冒険中は二度と出現しなくなる。ガルウィンを当てにしすぎるのは危険だ。

ステータス

攻撃力=↘の数、防御力=●の数

レベル	HP	攻撃力	防御力
1	50	↘↘↘	●
2	54	↘↘↘	●
3	58	↘↘↘	●●
4	62	↘↘↘	●●
5	66	↘↘↘	●●
6	70	↘↘↘	●●
7	74	↘↘↘	●●
8	78	↘↘↘↘	●●
9	82	↘↘↘↘	●●
10	86	↘↘↘↘	●●

ラムジュースで発生する状態変化の効果時間

状態変化	効果時間
イカリ(→P78)	30ターン
混乱(→P83)	20ターン
睡眠(→P83)	6ターン
ゾワゾワ(→P84)	15ターン

サルマる兄弟

仲間にする方法

まず、モンキービレッジに到達後、エメラルドテラスにランダムで出現するサルマジロウと会話し、兄弟を捜してくれとの頼みを引き受ける。次にエメラルドテラス内にランダムで現われるサルマイチロウと会話し、足を痛めた彼に薬草を渡す。すると、エメラルドテラスで次のフロアに移動した際に一定の確率で隠れ穴という場所に行ける。そこでモンスターに襲われているサルマサブロウを助けると、以降はエメラルドテラス6F～12F、19F～23Fに彼らが個別で出現するようになり、話しかければ仲間にできる。

2回目以降に出現する可能性のある場所

場所名	詳細な位置
ボロンガ村	酒場
ゴンチキ村	村マップ右上の民家前
ラクタタ村	倉庫の左隣りの民家前
モンキービレッジ	村マップ左端の民家
風の宿	——
エメラルドテラス内	6F～12F、19F～23F

シレンの物まねが最大の特徴

助けたお礼に冒険に協力してくれるサルの兄弟。彼らはそれぞれに固有の特徴を備えており、サルマイチロウは攻撃力が仲間の中でガルウィンに次いで高く、サルマジロウは防御力が非常に高い。サルマサブロウは仲間の中でもっともHPが高く、倒されにくいのが長所だ。兄弟共通の特徴としては、直前のシレンの行動をまねる物まねができることが挙げられる。これはシレンが3兄弟と隣接している際に行なった攻撃を、3兄弟がシレンと逆の方向に向けて模倣するというもの。つまり、シレンが左に直接攻撃すれば、彼らは右に直接攻撃を行なうのだ。ただし、彼らは直接攻撃する、飛び道具を含む道具を投げる、巻物を読むなどの攻撃的な行動しか物まねしない。なお、彼らの投げた道具はシレンが遠投の腕輪を装備して道具を投げた場合と同様、前方にどこまでも貫通して飛んでいき画面外へと消えていく。シレンとモンスター以外には当たらないので、ほかの仲間が進路にいても気にしないで投げられる。

シレンが技を使うと3兄弟も物まねしようとするが、彼ら自身が技を使えないため必ず失敗となる。

3兄弟を前面に立たせてシレンが後方に矢を撃てば、矢を消費せずに物まねでダメージを与えられる。

3兄弟のうち、一度の冒険で登場するのは1名のみ。誰が出現するかはランダムなのでわからない。

ステータス

攻撃力＝🗡の数、防御力＝🛡の数

レベル	サルマイチロウ			サルマジロウ			サルマサブロウ		
	HP	攻撃力	防御力	HP	攻撃力	防御力	HP	攻撃力	防御力
1	40	🗡🗡	🛡	40	🗡	🛡	60	🗡	🛡
2	45	🗡🗡	🛡	45	🗡	🛡	66	🗡	🛡
3	50	🗡🗡	🛡	50	🗡🗡	🛡	72	🗡🗡	🛡
4	55	🗡🗡	🛡	55	🗡🗡	🛡🛡	78	🗡🗡	🛡
5	60	🗡🗡	🛡	60	🗡🗡	🛡🛡	84	🗡🗡	🛡
6	65	🗡🗡	🛡	65	🗡🗡	🛡🛡	90	🗡🗡	🛡
7	70	🗡🗡🗡	🛡	70	🗡🗡	🛡🛡	96	🗡🗡	🛡
8	75	🗡🗡🗡	🛡	75	🗡🗡	🛡🛡	102	🗡🗡	🛡
9	80	🗡🗡🗡	🛡	80	🗡🗡	🛡🛡	108	🗡🗡	🛡
10	85	🗡🗡🗡	🛡	85	🗡🗡🗡	🛡🛡	114	🗡🗡🗡	🛡

バナナ王子

仲間にする方法

エンディング後に挑めるダンジョン、バナナ王国に入ることで自動的に仲間になる。なお、バナナ王国以外のダンジョンに連れていくためには、一度バナナ王国をクリアする必要がある。

2回目以降に出現する可能性のある場所

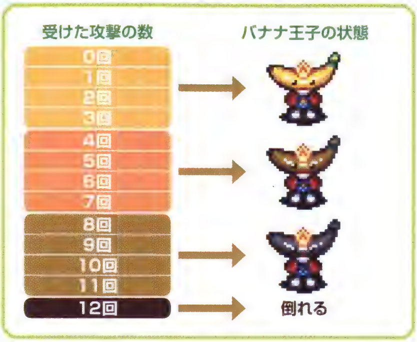
場所名	詳細な位置
ボロンガ村	酒場
ゴンチキ村	宿屋の右隣りの民家前
ラクタタ村	倉庫のある建物前
モンキービレッジ	村マップ右下の広場
風の宿	──
エメラルドテラス内	6F～12F、19F～23F

多様な効果のバナパワーが魅力

バナナ王国の王子。魔物に襲われた故郷を救う旅の途中でシレンと出会い、モンスターを倒すためともに王国へ赴くことになる。彼の最大の特徴はHPが存在しないこと。P24の図にあるように攻撃を4回受けるごとに体の色が暗くなり、12回目の攻撃を受けると倒れてしまう。しかし、バナナかバナナの皮を投げ当てれば完全回復させられるため、彼の体色に注意してフォローすれば倒される危険は少ない。だが、炎を受けたり、爆発に巻き込まれたりすると一撃で倒れてしまうという弱点もあるので、そういった攻撃手段を持つモンスターがいるフロアでは要注意だ。

また、バナナ王子は特定の道具を投げ当てられたり、モンスターの特殊攻撃を受けるとその攻撃の効果を覚え、P24から紹介しているバナパワーとして自らの攻撃手段にできる。バナパワーは昼と夜とで別々に4つずつ登録でき、使用する際は1回の行動で登録ナンバー順に4連続でくり出せるため強力。彼に話しかけてバナパワーの登録順を変えることもできる。攻撃面に秀でるだけでなく、シレンをサポートするバナパワーもあるため、あらゆる状況に対応できる仲間だ。

バナナ王子が倒れるまでの流れ



ステータス

攻撃力＝↘の数、防御力＝●の数

レベル	HP	攻撃力	防御力
1	――	↘	●
2	――	↘↘	●
3	――	↘↘	●
4	――	↘↘	●
5	――	↘↘	●
6	――	↘↘	●
7	――	↘↘↘	●
8	――	↘↘↘	●
9	――	↘↘↘	●
10	――	↘↘↘	●

バナパワー一覧

バナパワー名	バナパワーの効果	覚えるために必要な行動
2マス投石	周囲2マス以内にいるモンスターにデブータの石を投げ、20ダメージ与える	デブータか悪デブータの特殊攻撃を受ける
4マス投石	周囲4マス以内にいるモンスターにデブータの石を投げ、20ダメージ与える	デブーチョか悪デブーチョの特殊攻撃を受ける
6マス投石	周囲6マス以内にいるモンスターにデブータの石を投げ、20ダメージ与える	デブートンか悪デブートンの特殊攻撃を受ける
10マス投石	周囲10マス以内にいるモンスターにデブータの石を投げ、20ダメージ与える	デブーゴンか悪デブーゴンの特殊攻撃を受ける
ウッホ投げ	周囲にいる生物1体をバナナ王子から5マス以内の生物や見えているワナに向けて投げ、生物に当たった場合は双方に5ダメージ与える	タイガーウッホかダークウッホの特殊攻撃を受ける
ウホホ投げ	周囲にいる生物1体をバナナ王子から10マス以内の生物や見えているワナに向けて投げ、生物に当たった場合は双方に10ダメージ与える	タイガーウホホかダークウホホの特殊攻撃を受ける
ウホーン投げ	周囲にいる生物1体をバナナ王子から15マス以内の生物や見えているワナに向けて投げ、生物に当たった場合は双方に15ダメージ与える	タイガーウホーンかダークウホーンの特殊攻撃を受ける
ウボッホ投げ	周囲にいる生物1体をバナナ王子から20マス以内の生物や見えているワナに向けて投げ、生物に当たった場合は双方に20ダメージ与える	タイガーウボッホかダークウボッホの特殊攻撃を受ける
おたけび	部屋中のモンスターをゾワゾワ状態にする	ひとくいデビル種のモンスターの特殊攻撃を受ける
回復の光	バナナ王子の周囲にいる仲間のHPを50回復する	薬草、弟切草、いやし草、命の草のうちいずれかを投げ当てられる
影縫い攻撃	正面のモンスターを直接攻撃し、たまに影縫い状態にする	影縫いの札を投げ当てられる
かなしばり攻撃	正面のモンスターを直接攻撃し、たまにかなしばり状態にする	しびれ刀系の武器を投げ当てられる
空振り攻撃	正面のモンスターを直接攻撃し、たまに空振り状態にする	空振りの札を投げ当てられる
木の矢	直線上10マス以内にいるモンスターに木の矢を撃ってダメージを与える	ボウヤカートか闇ボウヤカートの特殊攻撃を受ける
鉄の矢	直線上10マス以内にいるモンスターに鉄の矢を撃ってダメージを与える	クロスカートか闇クロスカートの特殊攻撃を受ける
吹き飛ばしの矢	直線上10マス以内にいるモンスターに吹き飛ばしの矢を撃ってダメージを与える	吹き飛びカートか闇吹き飛びカートの特殊攻撃を受ける
銀の矢	直線上10マス以内にいるモンスターに銀の矢を撃ってダメージを与える。矢は貫通し、直線上にいるすべての生物に当たる	貫通カートか闇貫通カートの特殊攻撃を受ける

バナパワー名	バナパワーの効果	覚えるために必要な行動
攻撃返し	次にバナナ王子が行動するまでにモンスターから直接攻撃されると、ダメージを受けずにすべてはね返す	フォーリー(赤)かダークフォーリー(赤)に直接攻撃し、攻撃をはね返される
HP返し	次にバナナ王子が行動するまでにモンスターから直接攻撃されると、攻撃してきたモンスターのHPが回復してしまう	フォーリー(緑)かダークフォーリー(緑)に直接攻撃し、HPを回復してもらう
雷攻撃	部屋の中にいるすべてのモンスターに雷で攻撃し、15ダメージ与える	フォーリー(青)かダークフォーリー(青)の特殊攻撃を受ける
状態異常返し	次にバナナ王子が行動するまでにモンスターから直接攻撃されると、攻撃してきたモンスターをさまざまな状態に変化させる	フォーリー(紫)かダークフォーリー(紫)に直接攻撃し、状態変化させられる
攻撃力下げ回復	バナナ王子の周囲にいる仲間とバナナ王子の攻撃力ダウン状態を解除でき、シレンのちからも回復できる	毒消しの腕輪、毒消し草、ちからの草のうちいずれかを投げ当てられる
攻撃力下げ攻撃	正面のモンスターを直接攻撃し、たまにその攻撃力を下げる	カミナの剣系の武器を投げ当てられる
後退攻撃	正面にいるモンスターに直接攻撃したあと、1歩後退する	コガタナバチ、闇コガタナバチ、ワキザシバチ、闇ワキザシバチのうちいずれかの特殊攻撃を受ける
離れ攻撃	正面にいるモンスターに直接攻撃したあと、対象から2マス離れた位置に移動する	カタナバチ、闇カタナバチ、ダイトウバチ、闇ダイトウバチのうちいずれかの特殊攻撃を受ける
混乱回復	バナナ王子の周囲にいる仲間とバナナ王子の混乱状態を解除する	混乱よけの腕輪を投げ当てられる
混乱攻撃	正面のモンスターを直接攻撃し、たまに混乱状態にする	混乱の手斧系の武器を投げ当てられる
雑草投げ	直線上、10マス以内にいるモンスターに雑草を投げ、2ダメージを与える	畠荒らし種のモンスターの特殊攻撃を受ける
小攻撃力下げ	正面にいるモンスター1体の攻撃力を少し下げる	毒サソリかダーク毒サソリの特殊攻撃を受ける
中攻撃力下げ	正面にいるモンスター1体の攻撃力を下げる	鬼サソリかダーク鬼サソリの特殊攻撃を受ける
大攻撃力下げ	正面にいるモンスター1体の攻撃力を大きく下げる	しびれサソリかダークしびれサソリの特殊攻撃を受ける
特大攻撃力下げ	正面にいるモンスター1体の攻撃力をとてつもなく下げる	劇毒サソリかダーク劇毒サソリの特殊攻撃を受ける
状態異常吸収	正面の生物の状態変化を解除する。また、バナナ王子の体色が1段階まえまで回復し、攻撃力アップ状態になる	すいだすゾウ種のモンスターの特殊攻撃を受ける
正面催眠	正面にいるモンスター1体を混乱状態にする	ゲイズ、悪ゲイズ、スーパーゲイズ、悪スーパーゲイズ、ハイパーゲイズ、悪ハイパーゲイズのうちいずれかの特殊攻撃を受ける
部屋催眠	部屋の中にいるすべてのモンスターを混乱状態にする	ゲンナマゲイズか悪ゲンナマゲイズの特殊攻撃を受ける
正面スミ吹き	正面にいるモンスター1体を目つぶし状態にする	イカキングか闇イカキングの特殊攻撃を受ける
周囲スミ吹き	周囲にいるすべてのモンスターを目つぶし状態にする	イカだいおうか闇イカだいおうの特殊攻撃を受ける
部屋スミ吹き	部屋の中にいるすべてのモンスターを目つぶし状態にする	イカエンペラー、闇イカエンペラー、イカカイザー、闇イカカイザーのうちいずれかの特殊攻撃を受ける
初級魔法	直線上にいるモンスターに魔法弾を飛ばし、魔法弾が当たったモンスター1体を10マス吹き飛ばすか、フロア内のどこかにワープさせる	ガラ魔道士か黒ガラ魔道士の特殊攻撃を受ける
中級魔法	直線上にいるモンスターに魔法弾を飛ばし、20ダメージ与えるか、混乱状態にするか、目つぶし状態にするか、階段にワープさせたあとでかなしばり状態にする	ガラ中流魔道士か黒ガラ中流魔道士の特殊攻撃を受ける
上級魔法	直線上にいるモンスターに魔法弾を飛ばし、かなしばり状態にするか、狂戦士状態にするか、身代わり状態にするか、封印状態にするか、レベルを1下げる	ガラ上流魔道士か黒ガラ上流魔道士の特殊攻撃を受ける
最上級魔法	直線上にいるモンスターに魔法弾を飛ばし、HPを4分の1にするか、行動速度を下げるか、痛み分け状態にするか、バナナ状態にするか、レベルを3下げる	ガラ貴族魔道士か黒ガラ貴族魔道士の特殊攻撃を受ける
睡眠回復	バナナ王子の周囲にいる仲間とバナナ王子の睡眠状態を解除する	睡眠よけの腕輪を投げ当てられる
睡眠攻撃	正面のモンスターを直接攻撃し、たまに睡眠状態にする	おねむガラガラ系の武器を投げ当てられる

バナパワー名	バナパワーの効果	覚えるために必要な行動
全状態異常回復	バナナ王子の周囲にいる仲間とバナナ王子の、すべてのマイナスの状態変化を解除する	与薬の巻物を投げ当てられる
ゾワゾワ攻撃	正面のモンスターを直接攻撃し、たまにゾワゾワ状態にする	ゾワゾワの巻物かゾワゾワの札を投げ当てられる
盾弾き	正面にいるモンスターから盾を弾く。一度弾いたモンスターからは弾けない	ケンゴウか悪ケンゴウの特殊攻撃を受ける
武器弾き	正面にいるモンスターから武器を弾く。一度弾いたモンスターからは弾けない	イアイか悪イアイの特殊攻撃を受ける
腕輪弾き	正面にいるモンスターから腕輪を弾く。一度弾いたモンスターからは弾けない	シハンか悪シハンの特殊攻撃を受ける
装備弾き	正面にいるモンスターから武器、盾、腕輪のどれかを弾く。一度弾いたモンスターからは弾けない	タツジンか悪タツジンの特殊攻撃を受ける
ちからため	1ターンのあいだ力をためて、次のターンで強力な直接攻撃をくり出す	アイアンヘッド種のモンスターの特殊攻撃を受ける
毒草投げ	直線上、10マス以内にいるモンスターに毒草を投げ、行動速度と攻撃力を下げる	おばけ大根、ダークおばけ大根に毒草を投げ当てられる
混乱草投げ	直線上、10マス以内にいるモンスターに混乱草を投げ、混乱状態にする	めまわし大根、ダークめまわし大根に混乱草か毒草を投げ当てられる
睡眠草投げ	直線上、10マス以内にいるモンスターに睡眠草を投げ、睡眠状態にする	ねむり大根、ダークねむり大根に睡眠草か毒草を投げ当てられる
狂戦士の種投げ	直線上、10マス以内にいるモンスターに狂戦士の種を投げ、狂戦士状態にする	みだれ大根、ダークみだれ大根に狂戦士の種か毒草を投げ当てられる
特攻	直線上にいるモンスターに一気に近づいて10ダメージ与え、助走に要したマスの2倍分の距離だけ吹き飛ばす	ヤンぴーか闇ヤンぴーの特殊攻撃を受ける
親衛特攻	直線上にいるモンスターに一気に近づいて20ダメージ与え、助走に要したマスの2倍分の距離だけ吹き飛ばす	親衛ヤンぴーか闇親衛ヤンぴーの特殊攻撃を受ける
副総長特攻	直線上にいるモンスターに一気に近づいて30ダメージ与え、助走に要したマスの2倍分の距離だけ吹き飛ばす	副総長ヤンぴーか闇副総長ヤンぴーの特殊攻撃を受ける
総長特攻	直線上にいるモンスターに一気に近づいて40ダメージ与え、助走に要したマスの2倍分の距離だけ吹き飛ばす	総長ヤンぴーか闇総長ヤンぴーの特殊攻撃を受ける
バナナ落とし	正面にいるモンスターに直接攻撃する。このバナパワーでモンスターを倒すと、黄色いバナナを落とすことがある	バナナ親方か腐りバナナ親方の特殊攻撃を受ける
真バナナ落とし	正面にいるモンスターに直接攻撃する。このバナパワーでモンスターを倒すと、完熟バナナを落とすことがある	バナナ元締か腐りバナナ元締の特殊攻撃を受ける
バリ返し	バナナ王子が次に行動するまでにモンスターから直接攻撃されると、攻撃してきたモンスターに対して雷で反撃を行い、40ダメージを与える	バリズドンかダークバリズドンの特殊攻撃を受ける
ゴロ返し	バナナ王子が次の行動するまでにモンスターから直接攻撃されると、攻撃してきたモンスターに対して雷で反撃を行い、50ダメージを与える	ゴロズドンかダークゴロズドンの特殊攻撃を受ける
ピカ返し	バナナ王子が次に行動するまでにモンスターから直接攻撃されると、攻撃してきたモンスターに対して雷で反撃を行い、60ダメージを与える	ピカズドンかダークピカズドンの特殊攻撃を受ける
ドド返し	バナナ王子が次に行動するまでにモンスターから直接攻撃されると、攻撃してきたモンスターに対して雷で反撃を行い、70ダメージを与える	ドドズドンかダークドドズドンの特殊攻撃を受ける
冷えびえ状態化	バナナ王子自身を冷えびえ状態にする	アイスバナナを投げ当てられる
封印攻撃	正面のモンスターを直接攻撃し、たまに封印状態にする	封印棒系の武器を投げ当てられる
吹き飛ばし攻撃	正面のモンスターを直接攻撃し、たまに10マス吹き飛ばす	吹き飛ばしの杖か吹き飛ばしの矢を投げ当てられる
フロア引き寄せ	同じフロアにいる生物とシレンをランダムでバナナ王子の周囲に引き寄せたあと、モンスター1体に直接攻撃する。シレンからある程度離れていないと使わない	フィアーラビ種のモンスターの特殊攻撃を受ける
目つぶし攻撃	正面のモンスターを直接攻撃し、たまに目つぶし状態にする	真っ暗棒系の武器を投げ当てられる

ボーグマムル

仲間にする方法

エンディング後に挑めるダンジョン、夢中の小道を踏破し、最深部にいるボーグマムルに話しかければ仲間にできる。それ以降は、ボロンガ村の下記の位置に必ず出現するようになる。

2回目以降に出現する可能性のある場所

場所名	詳細な位置
ボロンガ村	お店のある建物前
ゴンチキ村	―
ラクタタ村	―
モンキービレッジ	―
風の宿	―
エメラルドテラス内	―

道具を与えてレベルアップ

1万年後の未来で作られ、過去に向けて送り出されたという改造マムル。彼は風来人の強さや賢さを学ぶため、シレンの冒険に同行を願い出る。ボーグマムル最大の特徴は、経験値を稼ぐのではなく、特定の道具を投げ当てられることでレベルアップする点だ。最初はすべてのステータスが著しく低いものの、レベルが上がればモンスターとの戦いでかなり頼れる存在にまで成長する。レベルアップに必要な道具は以下からP29までにまとめてあるので、これを参考に地道に育てていこう。

どんな道具が欲しいかは話しかけてみればわかる。低いレベルのうちは入手しやすい道具が多い。

ステータスとレベルアップに必要な道具

攻撃力=↘の数、防御力=●の数

レベル	HP	攻撃力	防御力	次のレベルになるために必要な道具
1	20	↘	●	ヤシの棒
2	20	↘	●	黄色いバナナ
3	20	↘	●	薬草
4	20	↘	●	保存の壺
5	20	↘	●	銅の盾
6	20	↘	●	松明
7	20	↘	●	あかりの巻物
8	20	↘	●	吹き飛ばしの杖
9	20	↘	●	技回復の巻物
10	20	↘	●	天の恵みの巻物
11	25	↘	●	遠投の腕輪
12	25	↘	●	木の矢
13	25	↘	●	カタナ

レベル	HP	攻撃力	防御力	次のレベルになるために必要な道具
14	25	↘	●	鉄の盾
15	25	↘	●	ドラゴン草
16	25	↘	●	雑草
17	25	↘	●	真空斬りの巻物
18	25	↘	●	一ツ目殺し
19	25	↘	●	青いバナナ
20	25	↘	●	場所がえの杖
21	30	↘	●	睡眠の札
22	30	↘	●	やりすごしの壺
23	30	↘	●	ちからの腕輪
24	30	↘	●	錠前の盾
25	30	↘	●	毒矢
26	30	↘	●	毒草
27	30	↘	●	与薬の巻物
28	30	↘	●	おはらいの巻物
29	30	↘	●	バナナの皮
30	30	↘	●	呪い状態のボロいつるはし
31	35	↘↘	●	ボロい木づち
32	35	↘↘	●	封印棒
33	35	↘↘	●	吹き飛ばしの矢
34	35	↘↘	●	命の草
35	35	↘↘	●	くさったバナナ
36	35	↘↘	●	痛み分けの杖
37	35	↘↘	●	一時しのぎの杖
38	35	↘↘	●	蔵の壺
39	35	↘↘	●	いやし草
40	35	↘↘	●	道具封印状態の混乱の巻物
41	40	↘↘	●	空振りの札
42	40	↘↘	●	バクスイの巻物
43	40	↘↘	●	毒消しの腕輪
44	40	↘↘	●	混乱よけの腕輪
45	40	↘↘	●	祝福状態の弟切草
46	40	↘↘	●	焼きバナナ
47	40	↘↘	●	ちからの草
48	40	↘↘	●	トンネルの杖
49	40	↘↘	●	変化の壺
50	40	↘↘	●	<爆発半減>の印が刻まれたヤシの盾
51	45	↘↘	●	朱剛石の刃
52	45	↘↘	●	ハラモチの盾
53	45	↘↘	●	すばやさ草
54	45	↘↘	●	水がめ
55	45	↘↘	●	道具封印状態の回復の腕輪
56	45	↘↘	●	いかすしの巻物
57	45	↘↘	●	おにぎり
58	45	↘↘	●	チョコの壺
59	45	↘↘	●	影縫いの札
60	45	↘↘	●	<ドレイン特効>の印が刻まれた道具封印状態のくすんだ金の剣
61	50	↘↘	●	会心の矢

レベル	HP	攻撃力	防御力	次のレベルになるために必要な道具
62	50	↘↘	◉	困った時の巻物
63	50	↘↘	◉	しあわせ草
64	50	↘↘	◉	祝福状態のただの杖
65	50	↘↘	◉	祝福状態の聖域の巻物
66	50	↘↘	◉	真っ暗棒
67	50	↘↘	◉	保持の腕輪
68	50	↘↘	◉	完熟バナナ
69	50	↘↘	◉	道具封印状態の胃縮小の種
70	50	↘↘	◉	道具封印状態の復活の草
71	55	↘↘	◉	祝福状態の地の恵みの巻物
72	55	↘↘	◉	白紙の巻物
73	55	↘↘	◉	カブラの刀
74	55	↘↘	◉	動かずの盾
75	55	↘↘	◉	祝福状態の祝福の壺
76	55	↘↘	◉	祝福状態のオオイカリの札
77	55	↘↘	◉	<盗み守り>の印が刻まれた金庫の盾
78	55	↘↘	◉	祝福状態のすごい松明
79	55	↘↘	◉	空の刃
80	55	↘↘	◉	へもじの矢
81	60	↘↘↘	◉	道具封印状態のアイスバナナ
82	60	↘↘↘	◉	底抜けの壺
83	60	↘↘↘	◉	祝福状態のタグの巻物
84	60	↘↘↘	◉	紹介状
85	60	↘↘↘	◉	祝福状態の身代わりの杖
86	60	↘↘↘	◉	道具封印状態の背中の壺
87	60	↘↘↘	◉	<HP+20>の印が刻まれた戦神の斧
88	60	↘↘↘	◉	壊れないハンマー
89	60	↘↘↘	◉	超絶鬼こん棒
90	60	↘↘↘	◉	ジャガーの盾
91	70	↘↘↘	◉	<ついばみ守り>の印が刻まれたトカゲの盾
92	70	↘↘↘	◉	祝福状態の透視の腕輪
93	70	↘↘↘	◉	呼び出しの壺
94	70	↘↘↘	◉	弱化の壺
95	70	↘↘↘	◉	天使の種
96	70	↘↘↘	◉	強化の壺
97	70	↘↘↘	◉	忌火起草
98	70	↘↘↘	◉	<催眠無効>の印が刻まれた称賛に値する盾
99	70	↘↘↘	◉	——

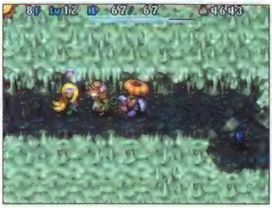
風来見聞録

Lv99になったあとで……

ボーグマムルをLv99にしてから彼と会話すると、ねだやしの巻物を欲しがる。ところが、ここでねだやしの巻物を投げ当てるとボーグマムルは未来に帰ってしまい、再び夢中の小道の最深部へ行かないと仲間にできなくなるのだ。しかも、レベルは1に戻ってしまう。ただし、消滅する際にはほかでは入手できない必中小刀という武器が手に入るので、ぜひ一度は試してみてほしい。

通行人とのイベント

通行人には、エメラルドテラスを冒険しているときにだけ出会うことができる。彼らはそれぞれ出現するフロアが決まっているが、一部の通行人はシレンが特定の村に到達していないと現われない。多くの通行人と出会いたいなら、まずはエメラルドテラスの奥に進むことを考えよう。また、条件を満たしても、彼らと出会えるかどうかは運次第。出会いたい人物がいるなら何度もエメラルドテラスを冒険する必要がある。以降では彼らを出現フロアが浅い順に紹介しているので、出会う際の参考にしてほしい。なお、通行人は基本的に昼のモンスターの攻撃対象とならず、位置によってはモンスターの通行を妨げる壁となってくれる。



通行人が邪魔でシレンに近寄れないモンスターは、そのまますごすごと逆方向に引き返していくのだ。

初級マスター

出現フロア 1F～7F

シレンに技を教えてくれる人物で、ゴンチキ村に到達後から出現する。教えてもらえる技(右表)は1回の出会いにひとつだけだが、一度ダンジョンを出て再び出会うと別の技を教えてもらえる。また、技を教えてもらったあとに同じフロアで話しかけると、覚えたての技を首飾りに宿してくれる。

教えてもらえる技一覧

技名	掲載ページ
貫通アロアロー	P74
前後貫通カゲヌイ砲	P74
まわりやっつけ破	P74
おいでよ混乱破	P74

オバチャ

出現フロア 1F～12F

食べるだけでやせられるという幻のバナナを探し求める女性。話しかけるとダイエットバナナを持っているかと聞かれ、持っていた場合に「実は持ってます」と答えると無理やりバナナを奪われてしまう。その後、奪ったバナナを食べたオバチャはスリムに変身。自分の姿に感激した彼女は、お礼としてシレンに3000Gと下記の道具のうちどれかひとつをプレゼントしてくれる。なお、彼女はモンキー(→P32)からダイエットバナナを購入した次のフロアに出現する。

尊大な態度から一転して、口調も変わったオバチャからは、お礼とともに便利な道具をもらえる。

お礼にもらえる道具一覧

種類	道具名
腕輪	混乱よけの腕輪
	睡眠よけの腕輪
	毒消しの腕輪
	保持の腕輪
	ちからの腕輪
草	復活の草

種類	道具名
草	やりなおし草
巻物	天の恵みの巻物
	地の恵みの巻物
	メッキの巻物
	脱出の巻物
	白紙の巻物

種類	道具名
巻物	タグの巻物
壺	保存の壺
	合成の壺
	蔵の壺
	変化の壺
	チョコの壺

種類	道具名
札	封印の札
	混乱の札
	ゾワゾワの札
	影縫いの札
食べ物	完熟バナナ
	チョコバナナ

おばさん(バーゲン・ハンター)

出現フロア 1F〜12F

各地のバーゲンに出かけては、ほかでは手に入らない逸品を集めている人物。彼女に話しかけて1000Gを渡すと買い物を頼むことができ、次に別のフロアで再開したときにその品物を受け取れる。また、買い物を依頼した回数が5回目、10回目……と5の倍数のときには3000G要求されるが、その際には必ずバーゲンの刀という武器を買ってきてくれる。バーゲンの刀はこの方法でしか入手できないので、余分なギタンがあるならぜひ買い物を頼んでみよう。彼女と出会うための条件はとくにないが、道具を買ってきてもらうには、あらかじめボロンガ村の酒場にいる若者からバーゲン・ハンターの情報を聞いておく必要がある。なお、彼女を介して手に入る道具の種類と、買ってきてもらえる確率は以下の表のとおりだ。

酒場でこの情報を聞いておかないとおばさんに買い物を頼めない。冒険に出るまえに聞いておくこと。

1Fで出会えることもあるため、銀行から3000G以上のギタンを引き出して、遭遇に備えよう。

買ってきてもらえる道具一覧

種類	道具名	確率
武器	かまいたち	低
	おねむガラガラ	低
	空の刃	中
	光の刃	低
	しびれ刀	低
	真っ暗棒	低
	水斬りの剣	中
	戦神の斧	低
	封印棒	低
	一ツ目殺し	中
	混乱の手斧	低
	ドレイン斬り	中
	三日月刀	中
	火の刃	低
	どうたぬき	中
	トカゲ斬りの刃	中
	隕石の刃	高
	朱剛石の刃	高
盾	ハラモチの盾	高
	見切りの盾	低
	反撃の盾	中
	福果の盾	低
	動かずの盾	低
	どんぶりの盾	低
	灯火の盾	高
	爆発隠の盾	低

種類	道具名	確率
盾	ややゲイズな盾	低
	金庫の盾	中
	錠前の盾	中
	ややギャドンな盾	中
	獣の盾	中
	トカゲの盾	低
	隕石の盾	高
	朱剛石の盾	高
腕輪	回復の腕輪	低
	混乱よけの腕輪	中
	呪いよけの腕輪	低
	睡眠よけの腕輪	中
	毒消しの腕輪	中
	保持の腕輪	中
	ちからの腕輪	中
	しあわせの腕輪	高
	気配察知の腕輪	低
	道具感知の腕輪	低
草	いやし草	中
	命の草	高
	しあわせ草	低
	胃拡張の種	中
	ちからの草	低
	無敵草	中
	復活の草	高
	やりなおし草	低

種類	道具名	確率
巻物	天の恵みの巻物	高
	地の恵みの巻物	高
	メッキの巻物	高
	困った時の巻物	中
	壺増大の巻物	低
	聖域の巻物	低
	白紙の巻物	低
	ねだやしの巻物	低
	タグの巻物	中
壺	合成の壺	高
	識別の壺	中
	おはらいの壺	中
	祝福の壺	低
	蔵の壺	中
	変化の壺	中
	背中の壺	高
	トドの壺	中
	チョコの壺	低
	呼び出しの壺	低
札	睡眠の札	低
	封印の札	中
	混乱の札	中
	空振りの札	低
	ゾワゾワの札	中
	影縫いの札	中
	鈍足の札	低

ハグじい

出現フロア　1F～12F

モンスターに草を投げ当てられて目が見えなくなり、動けなくなったお爺さん。シレンがいやし草かめぐすり草を投げ当ててあげると再び目が見えるようになる。そしてそのあとで話しかけると、お礼として熱いハグをプレゼントされ、シレンの最大HPが10上昇する。まれにハグじいの必殺技であるアナコンダ・ハグを受けられることもあり、その場合は最大HPが20も上昇し、その後の冒険が楽に進められるようになる。道具を持ち合わせていたなら、ぜひ助けてあげよう。

ハグじいは目が見えるようになるとフロア内を動き回る。どこかへ行くまえにハグを受けておこう。

モンキー

出現フロア　1F～12F

モンキービレッジの倉庫を所有しているサル。モンキービレッジ到達後から出現するようになり、出会った際に1000Gを渡せば、なんとシレンが彼のビジネス・パートナーにされ、以降はモンキービレッジの倉庫を自由に使用可能となる。このあと、別のフロアで再会した際に3000Gを渡すと倉庫が拡張されて道具を4個置けるようになり、また出会って5000Gを渡すと道具を6個置けるようになる。その後、食べ物を1個も持っていない状態でシレンの満腹度が0になると、その場にモンキーが出現し、所持金すべてと引き替えに、ダイエットバナナを3個売ってくれるというイベントがランダムで発生。このイベントでバナナを買ったことがあると、出会った際に売り上げ金として、それまでに渡したギタンの10%を受け取れる。

ダイエットバナナを買ったことがないと、何度会っても売り上げは0と言われ、ギタンをもらえない。

じじ（道具成長の鉄人）

出現フロア　1F～12F、19F～23F

武器や盾の成長度（→P52）を上げてくれるお爺さん。彼に武器か盾をひとつ預けておくと、別のフロアで再会したときに、成長度が大きく上がった状態で返してくれる。ギタンはいっさい要求されないので、運よく彼に出会えたら必ず道具を預けよう。なお、道具を預けた状態でシレンが別のフロアに移動した際、そのフロアに道具成長の鉄人がいるとシレンに呼びかけてくれる。呼びかけられたら出口や階段への移動はあと回しにして、彼を捜し出して道具を受け取ること。ただし、もし受け取らずに次のフロアへ移動した場合でも、道具は次の冒険以降に再会したときに受け取れるので、預けた品物が消える心配はない。

このメッセージが表示されたら彼がいる証拠。フロアをくまなく捜して預けた道具を受け取ろう。

ペコ

出現フロア 1F～12F、19F～26F

倒れそうなほどお腹をすかせたサル。モンキービレッジ到達後、シレンの満腹度が0の状態のとき、持っているバナナの中で最後のひとつを食べようとするとランダムで出現する。ペコは「シレンの持つバナナが欲しい」と切に訴えてくるので、渡してあげよう。すると、以降の冒険でシレンの満腹度が0になったときにランダムで一度だけ現われ、シレンの満腹度を完全に回復し、さらに予備の食べ物として黄色いバナナを渡してくれる。

一度でもペコからバナナを受け取ると、再び腹ペコの彼にバナナをあげることに。反省していない。

ヘタレ変化

出現フロア 1F～12F、19F～26F(昼のみ)

バナナ見習い種(→P290)なのに、道具を黄色いバナナに変えられないと嘆くモンスター。話しかけると「あんたもこんなオレのことを笑いものにする？」と質問されるので、「いいえ」と答えて励まそう。すると、彼は特訓と称してシレンの持ち物をバナナに変えさせてほしいと提案してくる。道具が何に変わるかは右表のとおり。6回目以降に変化するアイスバナナは彼に頼む以外に入手する方法がない。ぜひ何度も特訓させてゲットしよう。

特訓の結果一覧

頼んだ回数	起こる出来事
1回目	選択した道具がくさったバナナになる
2回目	選択した道具が青いバナナになる
3回目	選択した道具が焼きバナナになる
4回目	選択した道具がバナナの皮になる
5回目	シレンがバナナ状態になる
6回目以降	選択した道具がアイスバナナになる

運びマン

出現フロア 3F～4F、6F～10F、19F～22F

蔵からひとつだけ道具を取ってきてくれる人物。依頼したあとダンジョンを奥に進むと、数フロア先に再び運びマンが出現し、再度話しかければ品物を受け取れる。彼に依頼した状態で新たなフロアに着いた際、もしそのフロアに運びマンがいればメッセージが表示されるので、捜して道具を受け取ろう。なお、受け取らずに先へ進んでも、約50%の確率で次のフロアについてきてくれる。

運びマンが倒された場合はメッセージが表示され、その場に道具が落ちる。すぐ拾いにいこう。

行商人

出現フロア 3F～10F、21F～26F

自分のお店を持つことを目標に道具を売り歩く商人。話しかけると、村のお店と同じように道具の売り買いができる。購入できる道具の種類は、P134～P135のリスト内のお店で買える道具の項目を参照のこと。また、エンディングを迎えるか別のフロアで出会って計5回道具を買っていると、ダンジョン内にお店(→P61)を構えるようになる。赤い服の行商人がお店を開くと、代わりに青い服の行商人が出現。同じように買い物可能だ。

行商人はエメラルドテラスにしか現われないが、お店はほかのダンジョンにも出現し、買い物が可能。

運びマンエース

出現フロア 3F～10F、19F～22F

持ち物をひとつだけ蔵に送り届けてくれる人物。ただし、頼んですぐに道具が蔵に届くわけではなく、混乱状態のモンスターや付近の生物を無差別に攻撃する夜のモンスターなどに彼が倒されてしまうと、当然ながら道具が蔵に届かなくなる。このとき渡した道具は彼が立っていた床の上に落ちるので、それを回収することは可能だ。

彼は下画面の表示外に出るか階段の上に乗ると消える。それまでは倒されないように気を配りたい。

かじ営業

出現フロア 3F～12F、19F～23F

凄腕のかじ職人のために仕事を集めているお爺さん。彼に1000G払って武器か盾のどちらかひとつを預けておくと、別のフロアで再会したときに強化値の上がった品物を返してくれる。このときに上がる強化値は通常7だが、まれに一気に13も上がることもあるため、鍛えたい武器や盾があるなら積極的に依頼しよう。ただし当然ながら、預けているあいだシレンはその道具を装備できない。主力として使っている装備品以外を預けて強化値を上げておき、のちに合成で強化値を統合するのが賢い利用方法といえる。

かじ営業にとある武器を渡すと、まったく別の武器に進化させてくれる。詳細はP225を参照のこと。

かじ職人

出現フロア 3F～12F、19F～23F

道具を鍛え、強化値を上げてくれる職人。代金の1000Gを払って武器か盾を預けると、その場で強化値を上げてくれる。上がる強化値は通常の場合1だが、たまに3上がることも。ただし、強化してもらえる道具は一度の出会いにつきひとつだけで、村にいるかじ職人とは異なり武器や盾についた印を消してもらうことはできない。なお、特定の盾の強化をかじ職人に依頼すると、まったく別の強力な盾に進化させてもらえる(→P225)。

かじ営業と違い、その場ですぐに鍛えてもらえるのが利点。手持ちのギタンが豊富ならば依頼したい。

メッキー

出現フロア 3F～12F、19F～26F

さすらいのメッキ職人。代金の2000Gとともに武器か盾を預けると、<サビよけ>の印を刻んでもらえる。武器や盾がサビる現象についてはP48を参照のこと。ちなみに、預ける道具を選んでいるときに十字ボタンの左右を押すと、道具ではなくシレン自身をメッキがけの対象に選べる。この選択をすると、シレンがダメージを受けなくなるメッキ状態(→P89)になるのだ。

メッキがけを頼めるのは、一度の出会いにつき1回のみ。武器か盾かシレンか、よく考えて選ぼう。

おやじ

出現フロア 6F〜9F、21F〜26F

友人が倒れてしまった、と困り果てている男性。シレンが話しかけると、自分の代わりに友人を助けてほしいと頼まれるので「はい」か「いいえ」で答えよう。「はい」と答えると、次のフロア以降でモンスターハウスに遭遇した際、たまにおやじの友人が倒れているのを発見できる。モンスターを蹴散らし、倒れた男性に話しかければ救助は完了。彼はシレンに感謝し、その場を去っていく。ここまでは何のメリットもないが、じつは救助した次のフロア以降でシレンがモンスターに倒された際、助けたおやじの仲間が現われ、シレンのステータスを完全に回復して別の部屋にワープさせてくれるのだ。一度だけとはいえ冒険失敗の危機を回避できるので、おやじに出会ったら救助の依頼を引き受けて助けてあげよう。なお、助けてもらうと、一度ダンジョンを出たあとで再びおやじから救助依頼を受けられるようになる。

おやじの仲間はモンスターハウス内に倒れている。通路にモンスターを誘い出し、1体ずつ倒して救助。

身を挺してシレンを助けたあと、彼はモンスターに倒される。モンスターのレベルが上がるので注意！

なぞの人（マダム・アテスカ）

出現フロア 6F〜9F、21F〜26F

別の通行人の姿を借りて現われる神出鬼没の占い師。話しかけるとシレンの運勢を占ってくれるのだが、凶や大凶が出ると、次のフロアにモンスターハウス（→P64）が出現してしまう。しかも、マダム・アテスカの姿は、シレンと出会うたびに毎回変わるためほかの通行人と区別がつかず、話しかけないという回避策もとりにくい。もし悪い結果が出てしまったら、覚悟を決めて現在のフロアでシレンのレベルを上げてからモンスターハウスでの戦いに備えるか、脱出の巻物を読んでダンジョンから出てしまうのがいいだろう。

占いの結果とその効果

占いの結果	効果
大吉	次のフロアに落ちている道具がすべてしあわせ草になる
中吉	次のフロアに落ちている道具がすべてギタンになる
小吉	次のフロアに落ちている道具がすべて黄色いバナナになる
吉	次のフロアに行商人か、お店が出現する
凶	次のフロアにモンスターハウスが出現する
大凶	次のフロア全体が、ひとつの大部屋のモンスターハウスになる

タモ（トンネル職人）

出現フロア 6F〜10F、21F〜26F

大事なつるはしが折れてしまったトンネル職人。話しかけるとつるはしを貸してくれないかと頼まれるので、ボロいつるはし系の武器を渡してあげよう。すると、彼は笑いながらつるはしを振るい、壁をひたすら壊し始めるのだ。このとき、何マスか壁を掘るごとに話しかけると、たまに彼から壁を掘った際に出てきた道具を受け取れる。入手できる道具の種類は、P134〜135のデータ内の壁に埋まった道具と同じものだ。なお、彼に貸したつるはしは戻ってこないことに注意。

ボロいマトック系やサトリピック系の武器でも壁を掘れるが、貴重だからと受け取ってくれない……。

若者　出現フロア　6F～10F(夜のみ)

夜のダンジョンにのみ出現する青年。彼は陽が落ちて真っ暗になってしまったダンジョン内でうろたえており、シレンが話しかけると、松明を1本譲ってくれと訴えかけてくる。このとき彼の要望に応えて松明を渡してあげれば、お礼としてあかりの巻物を入手可能。あかりの巻物は、読むとシレンが現在いるフロアの構造や、モンスター、仲間、通行人、道具の位置がすべて全体マップに表示される効果を持っている便利な道具。松明を持っているなら必ず渡して、巻物をもらっておきたいところだ。ただし、夜は松明や灯火の盾などで周囲を照らしていないと巻物を読めない点にだけは注意したい。ちなみに、彼にただの松明を渡しても、良い松明やすごい松明を渡しても、もらえる道具は一律であかりの巻物となっている。

松明の種類は何でもいいが、道具封印状態の松明だけは拒否される。使えない松明だもんな……。

じじ(整体師)　出現フロア　6F～12F

壺を集めるのが趣味の老人。壺を1個渡すと、お礼としてシレンの減ったちからを回復してくれるうえに、その最大値まで上げてもらえる。上昇する最大値は通常の場合は1だけだが、まれに3上げてくれることもある。ちなみに、彼は壺であれば使用回数が0であろうが、道具封印状態であろうが問題なく受け取ってくれるので、冒険に必要のない壺をリサイクルするつもりで渡してあげるとむだがない。ただし、このとき壺の中に入っていた道具は、たとえタグがついていても二度と戻ってこない。彼に壺を渡す際は、中に道具を入れたままにしていないかを必ず確認することだ。

壺を渡せるのは1回の出会いにつき一度きり。ちからを上げてもらったらすぐ次のフロアを目指そう。

少女　出現フロア　6F～12F

松明を売り歩いている少女。話しかけると松明を何本でも売ってくれるので、持ち合わせがないなら買っておこう。値段は基本的に100Gとお店と同じ価格だが、たまに300G要求されることもある。なお、累計で3本以上松明を買うと、シレンは次にダンジョンで出会った際に少女が床に横たわっているところに遭遇することになる。彼女は一見すると倒れているようだが、じつは単に眠っているだけで、話しかけるとシレンに祝福状態の松明を1本だけ売ってくれるのだ。なお、このイベントは彼女から松明を3本買うごとに発生する。

売り物は普通の松明。照らせる範囲が狭いので、良い松明やすごい松明があれば買わなくてもいい。

中級マスター

出現フロア 6F～12F

技を教えてくれる人物。その姿、覚えられる技の種類(右表)、出現場所以外は初級マスターと同じで、学べる技は1回の出会いにつき1種類という点も変わらない。一度ダンジョンを出てから再会すると別の技を教えてもらえるほか、技を教えてもらったフロア内で再び話しかけると、その技を何度でも首飾りに宿すことができる。

教えてもらえる技一覧

技名	掲載ページ
大貫通ドドーン砲	P74
八方向ダダーン弾	P75
まわりから吸収破	P75
ビリヤードッシン	P75

ワザ娘

出現フロア 6F～12F

首飾りに宿してあるシレンの技を、再び使えるようにしてくれる女性。話しかけて300G支払うと、すでに使ってしまったすべての技を使用可能に戻せる。ただし、回復してもらえるのは1回きりなので、できれば彼女と出会ったフロアですべての技を使って経験値稼ぎしてから利用したい。なお、ひとつも技を使っていない場合は回復してもらえない。

彼女の後ろについて歩きつつ技でモンスターを倒し、技を使い切ってから回復してもらうのがお得。

風の宿の住人たち

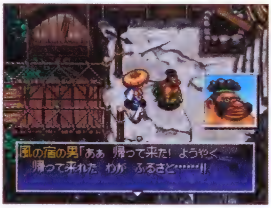
子 爺 娘 男

出現フロア 6F～12F、19F～20F

いまは荒れ果てている風の宿で、過去に生活していた住人たち。彼らは昔住んでいた宿に戻りたいと願っており、ダンジョン内で出会った際にシレンが話しかけると、自分を風の宿まで連れていってほしいと願い出てくる。その願いを聞いてあげると仲間と同じようにシレンの後をついて歩き、モンスターから狙われるようになる。彼らのHPは100前後とかなり打たれ強いものの、仲間と違ってモンスターに攻撃できないため、シレンが護衛しながら進まないと危険。とくに夜は攻撃力の高いモンスターが出現するため、彼らからシレンが離れると簡単に倒されてしまう。また、話しかけると仲間と同じように残りHPの割合に応じた言葉を聞けるので、弱音を吐くようなら薬草や弟切草などを投げ当てたり、その場で足踏みをしてHPを回復させてあげること。無事に風の宿まで送り届けられれば、連れていった人物に応じて右記のような特典があるので、出会ったら依頼を受けておくといい。なお、彼らはひとりずつランダムでダンジョン内に出現する。基本的には風の宿到達後から出会えるが、風の宿の男だけはほかの3人を宿に戻したあとにしか現われないことを覚えておこう。

風の宿に連れていった際の特典

通行人の名前	特典
風の宿の子	風の宿のお店が利用可能になる
風の宿の爺	風の宿の蔵が利用可能になる
風の宿の娘	風の宿の宿屋が利用可能になる
風の宿の男	エンディング後に、シレンへの道のダンジョンに挑めるようになる



最後に出現する風の宿の男を送り届けると、彼から風の宿の住人たちの秘密を聞くことができる。

システム解説 冒険の協力者

鑑定士

出現フロア　6F～12F、19F～23F

シレンが持っている道具を識別してくれる人物。ダンジョン内で出会って最初に話しかけた際には、シレンの持ち物のうち武器、盾、腕輪どれかひとつの種類に属する道具をすべて識別してくれる。その後は、500Gを支払って手持ちの道具を1個だけ識別してもらえるようになる。ちなみに、手持ちの武器をすべて識別してもらった際は、明言こそされないものの松明もいっしょに識別される。未識別の道具の特徴はP46を参照のこと。

未識別の腕輪は正しい名前がわからないため扱いにくい。所持しているなら彼に識別してもらおう。

タグ屋

出現フロア　6F～12F、19F～26F

シレンの武器か盾にタグをつけてくれる人物。タグをつけるには2000G必要だが、村のお店や見張り番より1000Gも安い値段なのでかなりお得だ。しかし、1回の出会いにつきひとつしかタグをつけてもらえない点と、タグを消してもらうことができない点はお店や見張り番に劣る。ちなみに、タグは計8つまでしかつけられないため、すでに8つの道具にタグをつけている状態で彼と出会ってしまった場合、とくに意味がなくなってしまう。

これまでの冒険で強い武器や盾を手に入れていたなら、失ったときのためにタグをつけておくといい。

お払い師

出現フロア　8F～10F、24F～26F

道具をお払いしてくれる人物。彼に話しかけると、500G支払うことで道具の道具封印状態や呪い状態を解除してくれる。しかし、その正体は呪術士や神官といった役職の人物ではなくただの素人。このため、シレンが彼に初めて依頼した際は必ずお払いが失敗となり、道具封印や呪い状態が解除されず、渡したお金も戻ってこないのだ。だが、2回目以降はお払いを必ず成功させてくれるようになるので、1回目の失敗は許してあげよう。

お払いしてもらえる道具は1回の出会いにつきひとつ。どの道具を解除してもらうかをよく考えよう。

ヒーラー

出現フロア　8F～12F、19F～26F

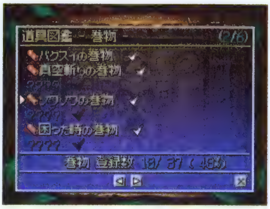
シレンを癒してくれる女性。話しかけて300G払うと、シレンのHPやちからを最大値まで回復してくれるうえ、影縫い状態や鈍足状態といったマイナスの状態変化も解除してくれる。回復は1回の出会いにつき一度しか頼めないため、彼女のいるフロアでは多くのモンスターと戦って経験値を稼ぎたい。出口や階段のすぐ近くで回復してもらってから、次のフロアに移動するとむだがない。

夜のダンジョンではヒーラーが倒されてしまうことも。モンスターが近づいてきたら守ってあげよう。

書道家

出現フロア 11F〜12F、19F〜26F

書の道を極めるために修行している女性。話しかけると、シレンが持っている白紙の巻物に一筆したためてくれる。このとき彼女に渡した巻物は、シレンがこれまで読んだことのない巻物に変化するので、場合によってはまだ見たことのない巻物を入手できる場合もある。シレンが読んだことのない巻物がひとつも存在しない場合は、ダンジョンの高級店（→P61）に入るために必要な紹介状を書いてくれる。なお、彼女はまれに書き損じることがあり、その場合は渡した白紙の巻物がただの紙切れに変わってしまうが、3回書き損じると、次に書き損じた際にダンジョン内のお店で手に入る道具を1個手渡してくれる。



一度でも読んだことのある巻物は、道具図鑑（→P91）にマークが入ることで判別できる。

上級マスター

出現フロア 19F〜23F

技を教えてくれるサル。容姿と出現場所、教えてもらえる技（右表）以外は基本的に初級マスターや中級マスターと同じで、一度の出会いにつき技をひとつ教えてもらえる。同じフロアで再度話しかければ、直前に覚えた技を首飾りに宿すことも可能だ。ちなみに、技のマスターはシレンがすべての技を習得すると出現しなくなってしまう。

教えてもらえる技一覧

技名	掲載ページ
貫通ドドーンクロス	P75
八方向バクスイ弾	P75
八方向貫通ドドーン	P75
まわり空振り破	P76
ルーム衝撃閃光	P76

風来見聞録 通行人の恩恵を受けるために

これまでに紹介したとおり、通行人はギタンや道具を渡すことでシレンにさまざまな恩恵を与えてくれる。なるべくスムーズに通行人の恩恵を受けるためには、彼らの協力を得るのに必要なギタンや欲しがっている道具を揃えたうえで、あらかじめ冒険時に持ち物としてエメラルドテラスに持ち込むのがベスト。そうすれば運よく彼らに出会った際に、すぐに道具を渡してイベントを進展させられるわけだ。通行人に渡す道具のうち、意識して揃えておくべきものに関しては右表にまとめているので、道具を渡す通行人の名称とあわせて確認してほしい。その際は、武器、盾、白紙の巻物などの壺に入る道具を保存の壺に入れておくと持ち物の総数を節約できて便利。ちなみに、若者に渡す松明はダンジョン内で簡単に手に入るため右記のリストからは除外している。

冒険時に持ち込んでおきたい道具

道具名	道具を渡す通行人
強化値を上げたい道具	かじ営業、かじ職人
壺（種類は問わず）	じじ（整体師）
成長度を上げたい道具	じじ（道具成長の鉄人）
白紙の巻物	書道家
ボロいつるはし系の武器	タモ（トンネル職人）
いやし草、めぐすり草	ハグじい

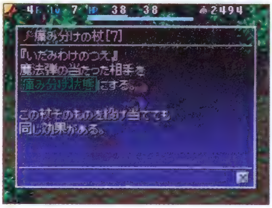
通行人用の道具を入れた壺は、ほかの壺と混同しないように名前を変えておくといい。

道具

シレンのステータスを上げたり、モンスターの状態を変化させたりと、道具はさまざまな効果を生み出せる。この項で、その大まかな用途と特徴を把握しておこう。

道具の基本

おもにダンジョン内で拾ったり、お店で購入することで入手できる道具は以降で紹介する14種類。これらはその用途別に、武器や盾といった装備品、草や巻物などの装備せずに使う消耗品、装備可能だが撃ったり投げたりして用いる飛び道具の3つのカテゴリーに大別される。シレンはこれらの道具を、基本的に24個まで(装備品を含む)しか持ち歩けないため、冒険の途中で取捨選択していく必要がある。必要のない道具を見分けるためにも、以下で道具各種の特徴を知っておこう。



道具の説明を見るとその効果を確認できる。緑色の字の単語を選び、その解説を見ることも可能だ。

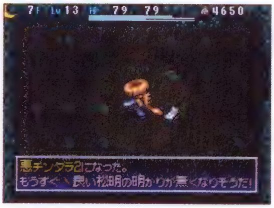
武器

モンスターを攻撃するために用いる装備品。シレンが装備すると、その強さに応じて直接攻撃した際に与えられるダメージが大きくなるほか、武器によっては攻撃と同時にモンスターの状態を変化させたり、特定のモンスターに大ダメージを与えられる特殊能力を備えたものもある。強化して強さを上げたり、合成で新たな印を刻める以外に、その武器を使い続けることでより強力な武器に成長させることが可能だ。

モンスターに投げ当てた場合、その武器の強さと強化値の合計値に応じたダメージを与えられる。

松明

装備すると火が灯り、暗闇を照らせる道具。おもに夜のダンジョンでの視界を確保するために用い、火を灯しているあいだは夜のモンスターから直接攻撃されたときのダメージが軽減される効果がある。ただし、一度装備した松明を外すと火が消えて松明は消滅してしまう。また、松明は武器と同時には装備できないため、夜が明けて照明が必要なくなったら、武器に持ち替えることを忘れないように。照らせる範囲はP58を参照のこと。



松明の火はターンの経過とともに小さくなり、やがて消えてしまう。火が消えても松明は失われる。

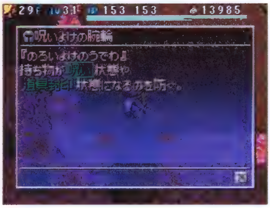
盾

　モンスターの攻撃を防ぐ装備品。シレンが装備すると、盾の強さに応じて直接攻撃で受けたダメージを軽減できる。武器と同じように強化して強さを上げたり、合成で新たな印を刻んだり、投げ当ててダメージを与えることも可能だ。なお、盾の強さが高くても炎や爆発によるダメージは減らせないが、なかにはそれらのダメージを軽減できる特殊能力を備える盾もある。そのほかにも、モンスターによるシレンの持ち物やギタンの盗難を防止したり、ほかの道具をくべることで松明と同じ効果を発揮できるなど、さまざまな種類の盾がある。メニューで見られる道具の説明でおおよその効果はわかるので、確認しながら使いこなそう。

武器と同様、盾も使い続けることでレベルアップし、より高い性能を備えた装備品に成長していく。

腕輪

　シレンのちからが上昇したり、水地形や壁を通れるようになったり、落ちている道具やモンスターの位置がわかるようになるなど、さまざまな効果が得られる装備品。シレンが装備している限りは半永久的に腕輪の効果が発揮されるが、なかにはダンジョン内で行動しているとたまにシレンが爆発してダメージを受けたり、モンスターを呼び寄せるといったマイナス効果を持つ腕輪もあるので注意したい。なお、腕輪は基本的にひとつしか装備できないが、特定の装備品を組み合わせて装備することで発生する共鳴の効果（→P53）を得れば、同時に2個装備することが可能。冒険がより快適になるので、ぜひ利用してほしい効果だ。



持ち物が道具封印や呪い状態にならなくなる呪いよけの腕輪といった、便利な効果を持つものが多い。

草（種）

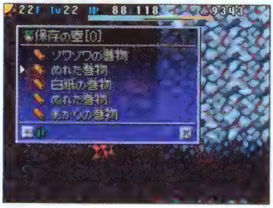
　シレンが飲むか、仲間やモンスターなどに投げ当てることでさまざまな効果を発揮する消耗品。HPを回復できる薬草や弟切草、ちからを上げられるちからの草など、プラス効果が得られる草はシレンや仲間に、飲むと混乱状態になる混乱草や睡眠状態になる睡眠草など、マイナス効果を生み出す草はモンスターに投げ当てて使うのがセオリーだ。また、草や種には副次的な効果として、飲むとシレンの満腹度を5回復できる。満腹度が減り、食べ物もない状況に陥ったら、草を飲んで空腹に耐えよう。なお、マゼルン種のモンスターを利用すれば草や種を武器や盾に合成できる（→P49）。

薬草や弟切草などは、シレンのHPが完全に回復しているときに飲むとHPの最大値を上げられる。

巻物

おもにシレンが読むことで効果を発揮する消耗品だが、床に置いたり、モンスターに投げ当てて使うものもある。その効果は、武器や盾の強化値を上げたり、モンスターの状態を変化させたりダメージを与えたりとじつに多彩。ただし、夜のダンジョンでは明かりを灯さないと巻物が読めないことを覚えておこう。なお、シレンが水グモの腕輪を装備して水地形を通ると、壺に入れていない巻物がぬれた巻物になってしまうことがある。ぬれた巻物は読むと崩れて消滅するが、そのまま持っていると出口や階段で次のフロアに移動した際にもとの巻物に戻ることがあるので放っておこう。なお、マゼルン種のモンスターを利用すれば、一部の巻物は武器に合成できる(→P49)。

白紙の巻物は、読んだことのある巻物の名前をリストから選べば、その巻物に変化する仕様だ。

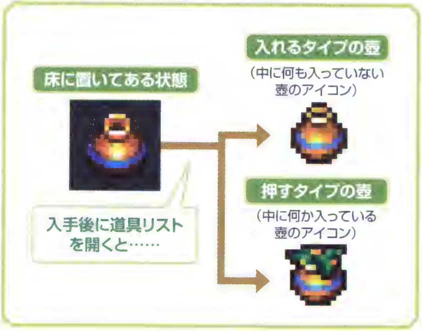


ぬれた巻物は壺に入れたままだと乾かない。フロアを移動する際は必ず壺から出しておこう。

壺

おもに壺以外の道具を入れて使用する消耗品。水を汲める水がめや、生物が中に入って敵をやりすごせるやりすごしの壺のように道具以外を入れる壺もある。また、道具の入らない壺はシレンが押すと効果を発揮。"入れる壺"と"押す壺"は、入手時に右記のように道具リストに表示されるアイコンで見分けられる。壺にいくつ道具を入れられるか、何回壺を押せるかは名前の横に表示される数字で確認しよう。なお、保存の壺以外の壺に道具を入れた場合は、道具を自由に取り出せない。壺を壁に投げ当てるなどして壺を割るか、吸い出しの巻物を読んで中身を取り出す必要がある。

未使用の壺のアイコンによる見分け方



杖

振ると前方に魔法弾が飛び出し、その魔法弾が生物や壁、ワナに当たると効果が発揮される消耗品。ただし、モンスターのレベルが上がる幸せの杖や、行動速度(→P56)が上がる加速の杖など、魔法弾を当てることでシレンが不利になってしまう杖もあるので、その効果を確認してから使いたい。また、魔法弾を何回出せるかは杖の名前の横にある数字で示されているが、生物に対して効果のある杖は投げ当てることでも効果を発揮できるため、使用回数が0になっても捨てないでおこう。なお、マゼルン種のモンスターを利用すれば、一部の杖は武器に合成できる(→P49)。

転ばぬ先の杖は持っているだけで効果を発揮。転び石のワナ(→P363)で転ばなくなる効果がある。

札

飛ばして仲間やモンスターなどの生物に当てることで効果が発揮される消耗品。残り何枚あるか(何回飛ばせるか)は名前の横の数字で確認でき、最大99枚まで束ねて持てる。睡眠や封印など、相手にマイナスの状態変化を引き起こす効果を持つものが大半だが、なかには行動速度や攻撃力を上げる札もあるので、飛ばすまえに効果をよく確認しておこう。また、札の効果は当たった生物の周囲1マスにいるモンスターにも及ぶため、モンスターが密集した場所に飛ばして、複数のモンスターにまとめて効果を与えるという使い方が有効だ。ちなみに、加速の札だけはマゼルン種のモンスターを利用して武器と合成できる(→P49)。

札の効果はシレンや仲間には影響しない。隣接したモンスターにも安心して使うことができる。

食べ物

食べるとシレンの満腹度を回復できる消耗品で、バナナとおにぎりの2種類がある。このうちバナナは壺の中に入れない限り、右のような条件で熟していく。熟すほど回復効果は高くなるが、くさったバナナまで熟すとマイナス効果が出てしまうため、なるべく完熟バナナのときに食べること。ただし、シレンが炎や爆発を浴びると変化する焼きバナナ、チョコの壺に入れると変化するチョコバナナ、通行人のモンキーから購入できるダイエットバナナ、ヘタレ変化に頼んで作ってもらうアイスバナナの4つは熟さない。また、いずれのバナナも食べると皮が残る。皮を床に置いてモンスターに踏ませることでスリップ状態(→P84)にできるため、捨てないで残しておこう。ちなみに、シレンの満腹度が回復しきった状態で、くさったバナナかダイエットバナナ以外の食べ物を食べると、満腹度の最大値が上がるという効果もある。

バナナが熟すまでの流れ

青いバナナ
↓ 3回フロアを移動する
黄色いバナナ
↓ 2回フロアを移動する
完熟バナナ
↓ 2回フロアを移動する
くさったバナナ

矢

撃つと前方へ一直線に飛んでいく飛び道具。残り本数は名前の右に数字で表示され、最大99本まで持てる。基本的には遠くにいるモンスターにダメージを与えるための道具だが、当たった際にモンスターを吹き飛ばしたり、かなしばり状態にできる特殊効果を持つ矢もある。なお、攻撃できる範囲は基本的に10マス先までだが、銀の矢だけは壁や生物を貫通してどこまでも飛ぶ特徴がある。

装備中の飛び道具はLボタンで撃てる。また、装備せずとも道具リストで「撃つ」を選べば使用可能。

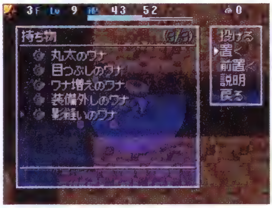
石

矢と同様、遠くにいるモンスターを攻撃できる飛び道具。矢と異なるのはその軌道で、直線的に飛ぶ矢に対して山なりの軌道で飛んでいくため、シレンとモンスターとの間に障害物があっても、それを越えて攻撃を当てられるという特徴を持つ。ただし、ダメージ量にシレンのちからが反映される矢と違い、与えられるダメージ量はほぼ固定。ただの石なら12、デブータの石なら20で、爆弾石だけは、石が床に落ちた際に発生した爆発の炎という他の石とは違うかたちで、30前後のダメージを与えられる。なお、石の中ではこの爆弾石のみ、マゼルン種のモンスターを利用して武器や盾に合成することができる（→P49）。

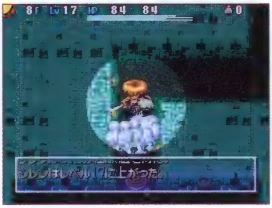
投げた石の攻撃範囲は、その種類によって異なる。詳しくはP71のシレンの攻撃範囲を参照のこと。

ワナ

ダンジョン内に設置されているワナ。基本的には踏むことでシレンの害となる効果が発生するのだが、トラップ・ゾーン（→P216）のダンジョン内にいるあいだと、ワナ師の腕輪を装備してシレンがワナ師になっているあいだは道具として使用できる。トラップとしてのワナの特徴や、ワナ師のときのルールについてはP59を参照のこと。ワナ師になると道具として入手したワナを床に設置することができ、その上にモンスターが乗ると効果が現われるが、ワナ師のシレンが上に乗ってメニューの「足元」で踏んだり、生物に投げ当てても同じように効果を発揮できることを覚えておこう。ちなみに、道具になったワナは売ることはできず、村や宿、中継地点に入った時点で消滅する。



ワナは足元に設置するか、正面の床に置くかを選べる。ワナを置く行為はターンを消費しない。



作動したワナはランダムで壊れる。メッセージは流れないが、煙が立ち昇るので容易に見分けられる。

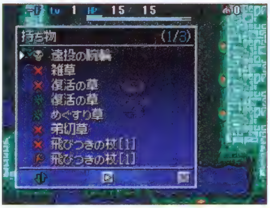
その他

道具として入手した場合のギタン。普通に拾うと所持金に加算されるが、ダッシュ移動をしながら落ちているギタンに乗り、「足元」メニューの投げるを選べば、シレンの前方にギタンを投げられる。このギタンを当てられた生物は、金額の10分の1のダメージを受ける。また、ギタンに乗ったあとで保存の壺に入れたり、「足元」メニューの交換を選んで持ち物と入れ替えると、ギタンを道具として持ち歩くことができる。ただしこの際、道具を整頓すると、持ち物としてのギタンが所持金に加算されることに注意したい。

祝福状態のギタンは金額の1の位を切り捨てたダメージを与えられるが、1000G以上は999に。

道具の状態

ダンジョン内で手に入る道具は、通常とは異なる状態に変化していることがある。そのような道具は、識別(→P46)されている限り道具リストにアイコンが表示されるため、ひと目でどんな状態か判別可能だ。道具の状態は以下で解説する3種類。プラス効果の祝福状態はともかく、道具封印や呪いといったマイナス効果は除去する必要があるので、その見分け方と対処法を知っておこう。



ひとつの道具が複数の状態変化になることはないため、アイコンを見れば何の状態かは判別できる。

道具封印

道具の効果が封印された状態。武器や盾は強化値が0として扱われるうえに特殊能力や印の効果が発揮されず、腕輪は装備しても効果が得られない。松明は装備すらできず、草や巻物、食べ物、壺は使えなくなり、杖は振っても魔法弾が出なくなるなど、シレンが冒険するうえで不利な状況となってしまう。この状態になったら、解呪屋やお払い師に頼むか、おはらいの巻物を読んだり、道具をおはらいの壺に入れることで解除しよう。

この状態の道具を生物に投げ当てても2ダメージ与えられるだけ。道具の効果は発揮されない。

祝福

道具が祝福された状態。この状態になると、武器や矢、石はより大きなダメージが与えられ、盾はよりダメージが軽減されるようになる。また、松明や草や杖、食べ物などはその効果が大きくなったり、効果の持続時間が長くなるなどと、いいことずくめ。ただし、腕輪や壺はこの状態になっても効果は変わらず、ワナはこの状態にすらならない。なお、祝福状態は道具を使うごとにランダムで解除され、その後は普通の状態に戻る。

祝福状態の巻物と一部の草は、一度使っても祝福状態が解除されるだけでなくならない。

呪い

道具が呪われた状態。装備品と飛び道具だけがこの状態となり、シレンがこの状態になった道具を装備すると外せなくなり、飛び道具は撃つこともできなくなる。もし装備品にマイナス効果がある場合は、外せないことで冒険の続行が危ぶまれることもあるため、できるだけ早く解除したいところだ。解除するには、解呪屋やお払い師に頼むか、おはらいの巻物を読む、道具をおはらいの壺に入れるといった行動をとる必要がある。

呪い状態でも道具や印の効果は通常どおり発揮されるが、マイナスの効果だとそれが逆につらい。

タグについて

お店や見張り番、タグ職人に頼んだり、タグの巻物を読んだりすると、武器または盾にタグをつけることができる。道具にタグがついていると右のようなアイコンがつき、ダンジョンで倒れて持ち物を失くしてしまったり、冒険中に不慮の事故で失ってしまった場合、見張り番に届けられる。失くしたくない道具にはタグをつけておこう。ただし、タグは8つの道具までしかつけられないので、どの道具につけるか考えなければならない。まずは強力な武器や盾から順につけていくのがいいだろう。なお、右のような状況で道具を失うと見張り番に届けられなくなるほか、ミドロ種の一部のモンスターは、シレンが装備する武器や盾のタグを消そうとしてくるので警戒したい。

タグがついた道具のアイコン

カタナ

道具が戻ってこないおもな状況

- 変化の壺やモンスターの特殊攻撃、モンスターのワナなどの効果でタグつきの道具が別の何かに変化する
- タグつきの道具が何らかの原因で壊れる
- ベースとなる武器や盾に素材として合成する
- 道具を持ち込めないダンジョンに持ち込もうとして道具が消える
- お店に売る
- 風来救助（→P92）に道具を持ち込んで、救助まえに倒れる

道具の識別

ダンジョン内で手に入る道具や、ボロンガ村以外の村のお店で売られる道具には、名前が黄色い文字で表示された未識別の道具がある。未識別だと下記のような不利益があるため、右に挙げた方法でできるだけ識別したいところだ。各ダンジョンでの識別状況は右ページの表のとおり。なお、道具を入手した際、杖と壺だけは初期状態で未識別の状況が2パターン存在する。

おもな識別方法

- 識別の巻物を使う
- 識別の壺に入れる
- 通行人の鑑定士に頼む
- 鑑定師の腕輪を装備して道具を拾う
- 装備する（武器、盾のみ）
- ボロンガ村に持ち帰る

未識別の道具の特徴

種類	表示のされ方	特徴
武器	銅の刃	強化値（→P47）が不明で、道具封印、祝福、呪い状態になっているかどうかも判断できない
松明	良い松明	道具封印、祝福、呪い状態になっているかどうかを判断できない
盾	くすんだ金の盾	強化値（→P47）が不明で、道具封印、祝福、呪い状態になっているかどうかも判断できない
腕輪	メノウの腕輪	名前が正しいものでなく宝石の名前で表示され、道具封印、祝福、呪い状態になっているかどうかも判断できない
草	むらさきの草	名前が正しいものでなく色の名前で表示され、道具封印、祝福状態になっているかどうかも判断できない
巻物	ヒツジの巻物	名前が正しいものでなく動物の名前で表示され、道具封印、祝福状態になっているかどうかも判断できない（白紙の巻物のみ、名前だけはわかる）
壺(A)	換金の壺[3]	道具封印、祝福状態になっているかどうかが判断できない
壺(B)	だい形の壺[5]	名前が正しいものでなく形状で表示され、道具封印、祝福状態になっているかどうかも判断できない
杖(A)	封印の杖[?]	杖の残り使用回数や、道具封印、祝福状態になっているかどうかが判断できない
杖(B)	サクラの杖[?]	名前が正しいものでなく樹木の名前で表示され、杖の残り使用回数や道具封印、祝福状態になっているかどうかも判断できない
札	イナリの札3枚	名前が正しいものでなく神様の名前で表示され、道具封印、祝福状態になっているかどうかも判断できない

※食べ物、矢、石、ワナ、その他の道具は必ず識別された状態で手に入る。また、武器、松明、盾以外の名前のわからない道具を一度でも識別していると、その冒険中に同じ道具を拾った際、未識別でも名前だけは判別可能な状態で入手できる

各ダンジョンで道具を初めて入手した際の識別状況

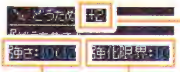
ダンジョン名	道具の種類								
	武器	松明	盾	腕輪	草	巻物	壺	杖	札
エメラルドテラス	未識別	未識別	未識別	未識別	識別	識別	識別	識別	識別
プラチナ・パラダイス	未識別	未識別	未識別	未識別	識別	識別	未識別(A)	未識別(A)	識別
浜辺の魔洞	未識別	——	未識別	未識別	未識別	未識別	未識別(B)	未識別(B)	未識別
二撃の洞窟	未識別	——	未識別	識別	識別	識別	識別	識別	識別
ジャガーの狩りの森	未識別	未識別	未識別	未識別	識別	識別	未識別(B)	未識別(A)	識別
常夜の洞窟	未識別	未識別	未識別	未識別	識別	識別	未識別(B)	未識別(A)	識別
夢中の小道	未識別	未識別	未識別	未識別	識別	識別	未識別(B)	未識別(B)	識別
儲けずの洞窟	未識別	未識別	未識別	未識別	未識別	未識別	未識別(B)	未識別(B)	未識別
トラップ・ゾーン	未識別	——	未識別	識別	識別	識別	識別	識別	識別
あがらずの森	未識別	——	未識別	識別	識別	識別	識別	識別	識別
バナナ王国	未識別	未識別	未識別	識別	識別	識別	識別	識別	識別
シレンへの道	未識別	未識別	未識別	未識別	未識別	未識別	未識別(B)	未識別(B)	未識別

※食べ物、矢、石、ワナ、その他の道具は必ず識別された状態で手に入る

道具の強化

武器と盾は、以下の3通りの方法でその強さを上げていくことができる。強化すると名前の後ろに+1といった強化値が表示され、武器ならば攻撃力が、盾ならば防御力が上がる。強化値は武器と盾に設定されている強化限界まで上げることができ、たとえばカタナはもともとの強さは6と低めだが、限界まで鍛えて強化値を10にすれば強さが計16の武器となる。基本的にはダンジョンの奥へ進むほど強いモンスターが出現するようになるため、武器、盾をある程度強化しながら進んでいけば、シレンの冒険も比較的楽になるだろう。

強化情報の見方



強化値
道具がどれだけ強化されているかを表わす数値。各道具ごとに強化限界が決まっている

強さ
武器や盾の強さ。左にある数字がもともとの強さ、カッコ内の数字が強化後の強さを表わしている

強化限界
道具をどれだけ強化できるかを表わす数値。写真のように、数値が10なら最大+10まで強化可能だ

強化の方法

かじ営業、かじ職人に頼む

かじ営業やかじ職人にギタンを支払えば、武器や盾の強化値を上げられる。かじ営業に頼んだ際は強化値が通常で7、たまに13上がり、かじ職人に頼んだ場合は通常で1、たまに3上がることがある。

巻物を読む

天の恵みの巻物を読むことで選択した武器ひとつを、地の恵みの巻物を読むことで選択した盾ひとつを強化することができる。どちらの巻物を読んだ場合も、強化値は通常で1、たまに3上がる。

強化の壺に入れる

強化の壺に武器や盾を入れたままダンジョンで次のフロアに移動するたびに、強化値を1ずつ上げられる。なお、強化の壺の中にある道具がひとつでも強化限界まで達すると、壺が割れてしまうので注意。

強化値の低下

ダンジョンを冒険していると、右に挙げた原因によって武器や盾の強化値が下がることがある。このうち、モンスターの特殊攻撃、サビのワナ、大津波によって強化値が下がることを"サビる"と呼び、弱化の壺の効果で強化値が低下することとは区別される。サビは、メッキの巻物を使ったり、合成を使って武器や盾に<サビよけ>の印を刻んでおけば防ぐことができる。強化した武器や盾には、なるべくこの印を刻んでおくようにしたいところだ。

強化値が低下する原因

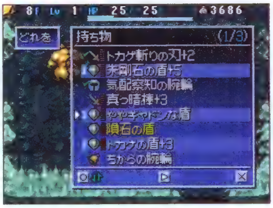
- ミドロ種のモンスターの特殊攻撃を受ける
- サビのワナを踏む
- 大津波（→P66）に遭う
- 弱化の壺に道具を入れ、次のフロアに移動する

道具の合成

合成とは、ふたつ以上の道具をかけあわせて強力な道具を作り出すことで、そのルールは右のとおり。基本的には、合成の壺に複数の道具を入れて行なうのが一般的な方法だ。このとき最初に入れた道具が合成のベースに、あとから入れた道具が補強用の素材になるのだが、素材は壺に入れた瞬間に消滅し、たとえタグがついていても二度と戻ってこない。このため、合成の壺に道具を入れるときは、ベースと素材の順番を間違えないように気をつけたい。また、合成後は壺を割って中の道具を取り出す必要があるが、遠投の腕輪を装備したまま合成の壺を投げてしまうと、壺が壁や生物を貫通して画面外まで飛び、最終的に壺ごと道具が消滅してしまうので注意。なお、合成のベースとなる道具は武器、盾、杖の3種類のみで、合成の壺を用いる場合には、武器と武器、盾と盾、杖と杖でしか合成できない。武器、盾の合成と杖の合成の細かな特徴は以下のとおりだ。

合成の基本ルール

- 最初に入れた道具が合成のベースに、2番目以降に入れた道具が補強用の素材になる
- 武器、盾、杖のみ合成のベースにできる
- 素材は合成が行なわれた時点で失われ、タグがついていても戻ってこない
- 道具封印、祝福、呪い状態の道具を合成に使用した場合、合成後の道具は最後に加えた素材と同じ状態になる



壺に道具をまとめて入れる際には、道具名の横に入る順番が表示される。正しい順番か再確認を。

武器、盾の合成例

ベース		素材		完成品
カタナ+1	+	獣の牙+9	→	カタナ+10

武器と武器、または盾と盾を合成した場合、完成品の強化値はベースと素材の合計となる。かじ営業やかじ職人に何度も頼むより、手早く鍛えられるのが利点だ。ただし、合成で強化値を統合しても強化値は強化限界を超えられない。

杖の合成例

ベース		素材		完成品
封印の杖［2］	+	封印の杖［3］	→	封印の杖［5］

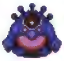
杖は同じ名前の杖同士でしか合成できない。合成後の使用回数はベースと素材の合計となるので、こまめに合成すれば同じ効果の杖を何本も持たずに済むが、合成の壺がやや手に入りにくいことを考えると、杖を合成する優先度は低い。

モンスターを利用した合成

マゼルン種のモンスターは合成の壺と同じ能力を備えており、道具を投げると、その道具を飲み込んで体内で合成してくれる。下記のように、その種類によって飲み込める道具の数が違うことも覚えておこう。彼らを利用して合成する際のルールは合成の壺とほぼ同じだが、ベースにした武器や盾に、草や巻物など一部の消耗品を素材として合成できる点が異なる。この方法は、後述する印のうち、特定の印を刻む場合に必須となる。なお、合成した道具は彼らを倒すと足元の床に落ちる。

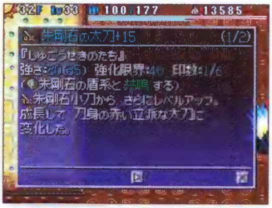
マゼルン種のモンスターは睡眠や封印の状態だと道具を飲み込まない。道具を失わないよう注意。

マゼルン種のモンスターが飲み込める道具の数

2個まで飲み込める	3個まで飲み込める	4個まで飲み込める	5個まで飲み込める
マゼルン	マゼモン	マゼゴン	マゼドン
ダークマゼルン	ダークマゼモン 	ダークマゼゴン	ダークマゼドン

特殊能力、印の合成

武器や盾の中には、装備することで直接攻撃の攻撃範囲が広くなったり、満腹度が減りにくくなるなどの特殊能力を備えたものがある。この能力は合成によって素材から完成品に受け継がせることができ、受け継がれた特殊能力は印という形で完成品の道具に刻まれる。ただし、刻める印の数は武器や盾それぞれに設定された印数が上限で、それ以上刻もうとしても強化値が加算されるだけで印は刻まれない。かじ職人に頼んで、不要な印を消してから合成しよう。武器、盾に刻める印の種類と刻むために必要な素材、そして印の効果に関してはP50～51に表でまとめているので、合成の際の参考にしてほしい。なお、灯火の盾などの一部の武器や盾の特殊能力は印とならないことに注意。



印数は道具の説明を見た際に確認可能。また、印が刻まれた道具は名前が青文字に変化する。

複数の印を刻んだ武器や盾を装備すれば冒険が楽になる。合成をくり返して強力な道具を作ろう。

印の合成例

ベース		素材		完成品
どうたぬき	＋	しびれ刀	→	どうたぬき
特殊能力：なし		特殊能力：直接攻撃したモンスターをたまにかなしばり状態にする		印：<かなしばり> 効果：直接攻撃したモンスターをたまにかなしばり状態にする

武器に刻める印一覧【ひとつの武器にすべての印を刻むと見られるリスト順】

印の名称	印を刻む方法	印の効果
壁掘り	ボロいつるはし系の武器を合成の素材にする	直接攻撃で壁を堀れるが、たまに武器が壊れる
壁掘り2マス	ボロいマトック系の武器を合成の素材にする	直接攻撃で壁を直線2マス分堀れるが、たまに武器が壊れる
壁掘り無限	サトリピック系の武器を合成の素材にする	直接攻撃で壁を堀ることができ、武器が壊れることもない
攻撃100%	必中小刀系の武器を合成の素材にする	直接攻撃が必ず当たる
正面3方向	かまいたち系の武器を合成の素材にする	直接攻撃で、シレンの正面とその両隣のマスを同時に攻撃できる
会心の一撃	戦神の斧系の武器を合成の素材にする	直接攻撃で、たまに通常より強力な会心の一撃を出せる
威力弱体	使い捨て刀系の武器を合成の素材にする	直接攻撃を当てるごとに強化値が1ずつ下がる
ため攻撃	光の刃系の武器を合成の素材にする	直接攻撃を2回空振りすると、次の攻撃が会心の一撃となる。このときの攻撃は必ず命中する
ワナ壊し	ボロい木づち系の武器を合成の素材にする	直接攻撃でワナを壊せるが、たまに武器が壊れる
ワナ壊し無限	壊れないハンマー系の武器を合成の素材にする	直接攻撃でワナを壊すことができ、武器が壊れることもない
サビよけ	くすんだ金の剣系の武器を合成の素材にするか、メッキの巻物を読む	武器がサビなくなる
炎飛ばし	火の刃系の武器を合成の素材にする	シレンのHPが満タンの場合、直接攻撃のあとに炎を飛ばせる
混乱	混乱の手斧系の武器を合成の素材にする 混乱草を合成の素材にする	直接攻撃した相手を、たまに混乱状態にする
かなしばり	しびれ刀系の武器を合成の素材にする かなしばりの杖を合成の素材にする	直接攻撃した相手を、たまにかなしばり状態にする
封印	封印棒系の武器を合成の素材にする 封印の杖を合成の素材にする	直接攻撃した相手を、たまに封印状態にする
睡眠	おねむガラガラ系の武器を合成の素材にする 睡眠草を合成の素材にする	直接攻撃した相手を、たまに睡眠状態にする
目つぶし	真っ暗棒系の武器を合成の素材にする 目つぶし草を合成の素材にする	直接攻撃した相手を、たまに目つぶし状態にする
爆発特効	三日月刀系の武器を合成の素材にする 爆弾石を合成の素材にする	爆発系モンスターに直接攻撃で大きなダメージを与える
水棲特効	水斬りの剣を合成の素材にする 水がれの巻物を合成の素材にする	水棲系モンスターに直接攻撃で大きなダメージを与える
浮遊特効	空の刃系の武器を合成の素材にする 高飛び草を合成の素材にする	浮遊系モンスターに直接攻撃で大きなダメージを与える
一ツ目特効	一ツ目殺し系の武器を合成の素材にする めぐすり草を合成の素材にする	一ツ目系モンスターに直接攻撃で大きなダメージを与える
ドレイン特効	ドレイン斬り系の武器を合成の素材にする 毒消し草を合成の素材にする	ドレイン系モンスターに直接攻撃で大きなダメージを与える
ドラゴン特効	トカゲ斬りの刃系の武器を合成の素材にする ドラゴン草を合成の素材にする	ドラゴン系モンスターに直接攻撃で大きなダメージを与える
攻撃力ダウン	カミナの剣系の武器を合成の素材にする	直接攻撃した相手を、たまに攻撃力ダウン状態にする
ギタン得	バーゲンの刀系の武器を合成の素材にする	お店や行商人などで買い物した際、表示価格よりも安く品物を購入できる。直接攻撃で倒したモンスターがたまにギタンを落とす
HP+5	薬草を合成の素材にする	シレンの最大HPが5増える
HP+10	弟切草を合成の素材にする	シレンの最大HPが10増える
HP+15	いやし草を合成の素材にする	シレンの最大HPが15増える
HP+20	命の草を合成の素材にする	シレンの最大HPが20増える
Lvダウン	不幸の種を合成の素材にする	直接攻撃した相手のレベルを、たまに1下げる
HP1	超不幸の種を合成の素材にする	直接攻撃した相手のHPを、たまに1にする

印の名称	印を刻む方法	印の効果
基本値+3	しあわせ草を合成の素材にする	武器の強さが3上がる
基本値+8	天使の種を合成の素材にする	武器の強さが8上がる
連続攻撃	すばやさ草と加速の杖を同時に合成の素材にする すばやさ草と加速の札を同時に合成の素材にする 加速の杖と加速の札を同時に合成の素材にする	たまに直接攻撃を2連続でくり出せる
無気力	迷子の巻物を合成の素材にする	直接攻撃した相手を、たまに無気力状態にする

※青文字はマゼルン種のモンスターを利用しないとできない合成方法

盾に刻める印一覧【ひとつの盾にすべての印を刻むと見られるリスト順】

印の名称	印を刻む方法	印の効果
ハラモチ	ハラモチの盾系の盾を合成の素材にする	満腹度の減る速度が半分になる
ハラヘリ	重い盾系の盾を合成の素材にする	満腹度の減る速度が2倍になる
炎半減	トカゲの盾系の盾を合成の素材にする ドラゴン草を合成の素材にする	炎で受けるダメージが半分になる
カウンター	反撃の盾系の盾を合成の素材にする	直接攻撃で受けたダメージの一部を、攻撃してきた相手に返す
避けアップ	見切りの盾系の盾を合成の素材にする めぐすり草2個を同時に合成の素材にする	直接攻撃をよけられる確率が上がる
受け弱体	使い捨ての板系の盾を合成の素材にする	攻撃でダメージを受けるたびに強化値が1ずつ下がる
爆発半減	爆発隠の盾系の盾を合成の素材にする 爆弾石を合成の素材にする	爆発で受けるダメージが半分になる
サビよけ	くすんだ金の盾系の盾を合成の素材にする。または、メッキの巻物を読む	盾がサビなくなる
動かず	動かずの盾系の盾を合成の素材にする	吹き飛ばされる、ワープさせられるなどの効果を無効にする
催眠無効	ややゲイズな盾系の盾を合成の素材にする	ゲイズ種のモンスターの催眠術を無効にする
魔法ダメージ	変換の盾系の盾を合成の素材にする	杖などの魔法弾の効果をダメージに変換する
腹減らない	サトリの盾系の盾を合成の素材にする	最大満腹度が1になり、以降はターンの経過で満腹度が減らなくなる
ダメージ経験	福果の盾系の盾を合成の素材にする	直接攻撃でダメージを受けるとシレンの経験値が増える
満腹度回復	どんぶりの盾系の盾を合成の素材にする	直接攻撃でダメージを受けると、たまに満腹度が回復する
受け流し	受け流しの盾系の盾を合成の素材にする	直接攻撃された際、たまに攻撃を受け流せる。周囲に生物がいると、受け流された攻撃はシレンの代わりにその生物に当たる
盗み守り	錠前の盾系の盾を合成の素材にする	ぬすっトド種のモンスターに持ち物を盗まれなくなる
所持金守り	金庫の盾系の盾を合成の素材にする	ガマラ種のモンスターに所持金を盗まれなくなる
ついばみ守り	ややギャドンな盾系の盾を合成の素材にする	ギャドン種のモンスターに持ち物をついばまれなくなる
状態反撃	ジャガーの盾系の盾を合成の素材にする	直接攻撃してきた相手に、たまにさまざまな効果を与えられる。効果は、混乱状態にする、吹き飛ばす、雷を落としてダメージを与える、の3種類
HP+5	薬草を合成の素材にする	シレンの最大HPが5増える
HP+10	弟切草を合成の素材にする	シレンの最大HPが10増える
HP+15	いやし草を合成の素材にする	シレンの最大HPが15増える
HP+20	命の草を合成の素材にする	シレンの最大HPが20増える
Lvダウン	不幸の種を合成の素材にする	直接攻撃してきた相手のレベルを、たまに1下げる
HP1	超不幸の種を合成の素材にする	直接攻撃してきた相手のHPを、たまに1にする
基本値+3	しあわせ草を合成の素材にする	盾の強さが3上がる
基本値+8	天使の種を合成の素材にする	盾の強さが8上がる

※青文字はマゼルン種のモンスターを利用しないとできない合成方法

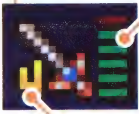
武器、盾の成長

武器と盾には、成長ゲージというほかの道具にはないパラメーターが存在する。成長ゲージは武器と盾の名前のすぐ左にあるアイコンで確認でき、これがすべて緑色に変化すると道具がレベルアップする仕組みだ。レベルアップした道具はその名前が変化するほか、基本となる強さや強化限界が上がり、刻める印の数も増える。また、特殊能力の効果や発生確率も上昇し、一部の武器や盾が特定のレベルに達した際には新たな印が刻まれることも。つまり、レベルアップさせるほど強力な武器や盾に成長していくのだ。なお、Lv1の道具を素材に印を刻んでも、Lv☆（最高レベル）の同じ道具を素材に印を刻んでも、どちらも印の効果は同じ。成長させた道具は素材にせず残しておこう。

道具図鑑を完全に埋めるには、武器や盾をすべてLv☆にする必要がある。気長に使い続けて育てよう。

高レベルの道具まで成長させるには長い時間がかかる。効率のよい成長方法についてはP99を参照。

アイコンの見方



成長ゲージ
レベルアップまでの成長の度合い。これがすべて緑色になった瞬間に、その道具はひとつレベルアップする

レベル
武器や盾のレベル。1から7までは数値で表示されるが、上限であるLv8になると「☆」と表示される

レベルアップの一例

レベル	道具名	強さ	強化限界	印数
1	爆発隠の盾	5	15	4
	特殊能力：爆発で受けるダメージを通常の50%にする			
	印：なし			

↓

レベル	道具名	強さ	強化限界	印数
2	爆発隠の中盾	6	25	5
	特殊能力：爆発で受けるダメージを通常の44%にする			
	印：なし			

⋮

レベル	道具名	強さ	強化限界	印数
☆	ナバリハイパー	13	99	全部
	特殊能力：爆発で受けるダメージを通常の8%にする			
	印：<サビよけ><所持金守り>			

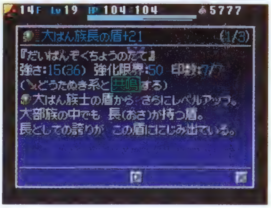
成長ゲージの上げ方

成長ゲージを上げる方法はおもにふたつ。ひとつは、レベルアップさせたい道具を装備してモンスターを倒し続ける方法。モンスターを倒すと成長度というゲーム内では見られない数値がたまっていき、それが一定以上になるとゲージの緑色が増える仕組みだ。もうひとつは、通行人のじじ（道具成長の鉄人）に道具を預ける方法。こちらは、武器や盾の成長ゲージを一気に上げてくれる。

じじに頼んだ場合は、よほど高レベルの道具でない限りほぼ確実にレベルアップさせてくれる。

装備品の共鳴

一部の装備品や飛び道具を特定の組み合わせで装備すると、共鳴という現象が起きる。共鳴の効果は道具の組み合わせによって変わってくるが、腕輪を2個装備できるようになったり、直接攻撃でモンスターに与えられるダメージが増えたりと、メリットのあるものばかり。下表でその組み合わせと効果を確認し、ダンジョン探索に活かしてほしい。なお、共鳴は同じ組み合わせで装備していて、シレンがバナナ状態でない限りは効果が持続する。さらに、装備品が道具封印や呪い状態になったとしても、共鳴の効果は通常どおり発揮されることもメリットのひとつだ。装備品を選ぶ際は、なるべく共鳴が起きる道具を選びたい。



これまでに一度でも共鳴させたことがあると、道具図鑑の解説に共鳴の組み合わせが追加されていく。

共鳴の組み合わせと効果一覧

装備品の組み合わせ	共鳴の効果
ヤシの棒系の武器 ＋ ヤシの盾系の盾	腕輪をふたつ装備できる
銅の刃系の武器 ＋ 銅の盾系の盾	腕輪をふたつ装備できる
カタナ系の武器 ＋ 鉄の盾系の盾	腕輪をふたつ装備できる
獣の牙系の武器 ＋ 獣の盾系の盾	腕輪をふたつ装備できる
どうたぬき系の武器 ＋ ばん族の盾系の盾	腕輪をふたつ装備できる
隕石の刃系の武器 ＋ 隕石の盾系の盾	腕輪をふたつ装備できる
朱剛石の刃系の武器 ＋ 朱剛石の盾系の盾	腕輪をふたつ装備できる
カミナの剣系の武器 ＋ ジャガーの盾系の盾	腕輪をふたつ装備できる
カブラの刀系の武器 ＋ 風魔鉄の盾系の盾	直接攻撃で与えられるダメージが5増える
風魔鉄の剣系の武器 ＋ 螺旋風魔の盾系の盾	直接攻撃で与えられるダメージが10増える
カブラギ系の武器 ＋ 螺旋風魔の盾系の盾	直接攻撃で与えられるダメージが10増える
三日月刀系の武器 ＋ 爆発隠の盾系の盾	武器と盾の強さが3ずつ上がる
一ツ目殺し系の武器 ＋ 見切りの盾系の盾	武器と盾の強さが3ずつ上がる
トカゲ斬りの刃系の武器 ＋ トカゲの盾系の盾	武器と盾の強さが3ずつ上がる
サトリピック系の武器 ＋ サトリの盾系の盾	シレンの最大HPが30増える
くすんだ金の剣系の武器 ＋ くすんだ金の盾系の盾	シレンのちからの最大値が3増える
使い捨て刀系の武器 ＋ 使い捨ての板系の盾	装備した武器と盾がサビなくなる
火の刃系の武器 ＋ 変換の盾系の盾	火の刃系の武器から飛ばせる炎のダメージが2増える
必中小刀系の武器 ＋ 弾きよけの腕輪	シレンが投げたり飛ばしたりした道具が、相手に必ず命中する
混乱の手斧系の武器 ＋ 混乱よけの腕輪	混乱状態にする確率が上がる
おねむガラガラ系の武器 ＋ 睡眠よけの腕輪	睡眠状態にする確率が上がる
反撃の盾系の盾 ＋ ちからの腕輪	直接攻撃を受けた際にはね返せるダメージが通常の2倍になる
福果の盾系の盾 ＋ しあわせの腕輪	しあわせの腕輪の効果が2倍になる
松明（種類問わず）＋ 灯火の盾系の盾	松明の明かりが部屋中に届く
カミナの剣系の武器 ＋ ジャガーの盾系の盾 ＋ ブルドッ君の腕輪	直接攻撃で与えられるダメージが20増える
カミナの剣系の武器 ＋ ジャガーの盾系の盾 ＋ ブルドッ君の腕輪 ＋ へもじの矢	シレンの満腹度が減らなくなる

ダンジョン

入るたびに構造が変化する不思議のダンジョン。以下では、その中で目にする地形、仕掛けや、シレンの行動に関係する時間経過の仕組みなどについて触れていこう。

ダンジョンの基本

シレンは、ダンジョン内で右記のような条件を満たすと冒険失敗となり、それまでに手に入れた道具やお金、上げたレベルをすべて失ってボロンガ村に戻されるため、冒険中はシレンのHPや満腹度に最大限気を配りたい。一度倒れてもHPや満腹度が全快した状態で復活できる復活の草や、倒れた際にその場で復活するか道具やお金を失うことなくボロンガ村に戻るかを選べるやりなおし草を持っていけると、いくぶん楽に冒険できる。

冒険失敗となる条件

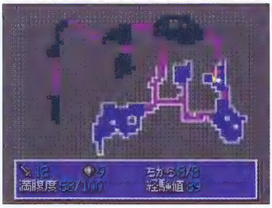
- シレンのHPが0になって倒れる
- メニューの「その他」で今回の冒険をあきらめる
- シレンがバナナ状態（→P86）になってから、炎や爆発を受けたりデロデロのワナを踏む
- バナナ王子を倒される（バナナ王国のみ）
- クロンの風（→P66）に飛ばされる
- メニューで「中断」せずに電源を切る

全体マップの情報

ダンジョン内では、全体マップにフロアの構造と右記のようなアイコンが表示されるが、表示のされ方はシレンが現在いるフロアが屋外型か屋内型かでやや異なる。屋外型は、草原や沼など屋外を探索するフロアのことで、エメラルドテラスの一部にだけ存在し、フロアに入った瞬間から全体マップにそのフロアの構造がすべて表示されるのが特徴。いっぽうの屋内型は、シレンが行ったことのある部屋や通路しか全体マップに表示されないため、フロア全域をくまなく歩いて探索しないとフロアの全体像がわからない。なお、部屋と通路の違いについては下記を参照のこと。

おもなマップアイコン表示

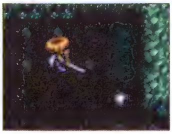
シレン	モンスター	仲間、通行人
道具	ワナ	階段、出口



どちらのタイプでも、シレンの行ったことのある通路や部屋だけが全体マップに明るく表示される。

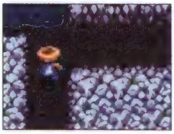
部屋と通路の特徴

部屋



見通しのよい開けた場所で床には道具やワナがあることも。全体マップには濃紺で表示され、昼の場合は同じ部屋にいるモンスターや通行人の位置がアイコンで表示される。

通路



部屋と部屋をつなぐ道。両側が壁や水地形などで道幅が狭く、ダンジョンによってはシレンの周囲1マスしか見えない場所もある。全体マップでは淡い紫色で表示される。

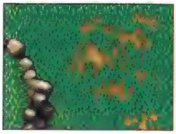
ダンジョンの基本地形

ダンジョン内のフロアの構造は、シレンがダンジョンに入るたびに変化するが、たいていは前述した部屋と通路の組み合わせで成り立っている。また、部屋や通路は下記のような6種類の地形によって形成され、その地形ごとにシレンを含むどんな生物が移動できるかが決まる。以降の解説を参考に、それぞれの地形の特徴をつかんでおこう。

特定の腕輪を装備すれば、シレンが普段移動できない壁の中や水地形の上も通れるようになる。

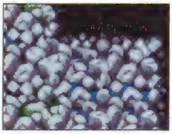
各地形の特徴

床



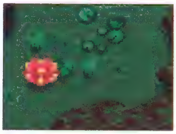
フロアの地面。持っている道具を任意で置けるほか、新たに訪れた部屋の床には道具が落ちていたり、ワナが隠されていることも。基本的にはどんな生物でも通れるが、床の種類によってはシレンが一度乗ってから別の床に移動することで崩れたり、時間が経過するとマグマが噴出したりすることで、通行できなくなる場合もある。そのような特殊な地形についてはP61を参照のこと。

壁



部屋や通路を仕切る石壁や樹木。通常は通れないが、屋内型のフロアに限りシレンが壁抜けの腕輪を装備すると通行可能になる。ただし、その際は壁の中を1歩進むたびに10のダメージを受けるので注意。また、シレンがボロいつるはし系の武器や<壁掘り>の印が刻まれた武器などを装備して壁を直接攻撃すると掘り進める。壁の中には道具が埋まっていることもあるので、掘って探してみるのもいい。

水地形

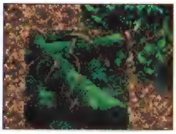


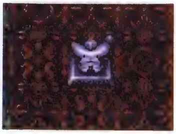
フロア内でたまに見かける水たまりや水路。水棲系と浮遊系モンスターが通れるほか、水グモの腕輪を装備したシレンも通行できる。上記以外の生物が何らかの理由で吹き飛ばされてこの地形に落ちた場合は、フロア内のどこか別の部屋にワープし、道具が落ちた場合はその道具が消滅してしまうことに注意したい。なお、モンスターのタイプについてはP68を参照のこと。

空中

足場のない地形。浮遊系モンスターだけが移動可能で、それ以外の生物が何らかの原因でここに吹き飛ばされた場合、その生物はフロア内のどこか別の部屋へワープする。また、道具が落ちると水地形と同じように消滅してしまう。なお、シレンが道具を投げた際、その道具は基本的にシレンの前方10マス先に落ちるのだが、落下地点が水地形や空中のときは、その場所のいちばん近くにある床に落ちる。

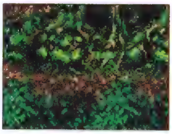
障害物

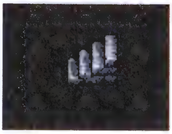




フロア内にある倒木や切り株、石像など。倒木や石像に向けて道具を投げると道具が跳ね返って床に落ちるが、切り株や花などに投げた場合は道具がその上を通過する。なお、障害物のある地形は基本的に通れないが、石像だけは壁と同様の方法で通ったり壊したりできる。

階段/出口





この地形で「進む」を選ぶと次のフロアに移動できる。各フロアでは、まずこの場所を探すことが重要な目的となる。屋外型フロアでは出口に、屋内型フロアでは階段になるが、前者は樹木にさえぎられて見えにくいため、全体マップのアイコンで位置を把握するといい。

ダンジョン内での時間経過

ダンジョン内では、シレンが1回行動すると仲間やモンスターも1回行動できるというターン制で時間が経過していく。基本的に、1ターン内の行動は下の図のようにシレン→仲間→モンスターの順に進むため、シレンが行動しない限りは仲間やモンスターも動かない。この仕組みを利用して、シレンが複数のモンスターに囲まれたり、HPが減った状態でモンスターに隣接されてピンチを迎えたときは、まず道具リストを開いて手持ちの道具を確認し、いま何ができて、どんなことをするのがベストかをよく考えて慎重に行動しよう。また、シレンのいる部屋の中を見渡したり方向転換したりする行動は、いくら行なってもターンが経過しない。ターンが経過する行動と経過しない行動については、右にまとめているので覚えておこう。なお、ダンジョン内で一定ターンが経過すると、昼夜の変化(→P58)が起こったり、冒険の続行が難しくなるアクシデント(→P66)が発生することもある。できるだけ時間をむだにしないよう心がけたい。

ターンを消費するおもな行動

- 移動する
- 足踏みする
- 直接攻撃する
- 技を使う
- 道具を使う
- 道具を投げる
- 飛び道具を使う
- 道具を床に置く
- 武器、松明、盾、腕輪を装備する
- 壺に道具を入れる
- 保存の壺から道具を出す
- 床にある道具と持ち物を交換する
- メニューの「足元」で道具を拾う
- メニューの「足元」でワナを踏む
- 仲間や通行人に話しかける

ターンを消費しないおもな行動

- 見渡す
- 壺の中をのぞく
- サーチする
- シレンの向きを変える
- 矢、石を装備する
- ワナを置く
- 持ち物を整頓する
- 白紙の巻物に名前を書く
- 道具に名前をつける
- 道具や技などの説明を見る
- メッセージ履歴を見る
- ヤリ扉、鉄扉を開閉する
- シレンの状態を確認する
- ゲーム設定を変更する
- 図鑑を見る

キャラクターの行動順(通常時)

基本的には、シレン→仲間→モンスターの順で1回ずつ行動して次のターンとなる。ただし、かなしばりや睡眠などの状態に変化して行動できなくなった生物は、そのターンの順番を飛ばされる。

行動速度の変化

生物の行動速度は、速い順に倍速2回攻撃、倍速1回攻撃、等速、鈍足の4段階ある。シレンや仲間、そして多くのモンスターは基本的に等速だが、行動速度は右記のような原因で上下する。ただし、行動速度の変化の仕組みはシレンと仲間、モンスターで多少異なるので、以下で確認しておこう。また、各速度ごとの特徴は右ページを参照のこと。

行動速度が変化するおもな原因

行動速度が上がる	行動速度が下がる
すばやさ草の効果	毒草の効果
敵加速の巻物の効果	鈍足の杖の効果
加速の杖の効果	鈍足の札の効果
加速の札の効果	鈍足のワナの効果
ガラ魔道士種のモンスターの特殊攻撃の効果	大貫通鈍足砲の効果

行動速度が変化する仕組み

行動速度別キャラクターの行動順

倍速2回攻撃

1ターン内に2回行動できるタイプ。シレンや仲間が倍速状態だとこの速度になるほか、オヤジ戦車種のモンスターであるイッテツ戦車や闇イッテツ戦車、まれにフロア内に出現する黄色オーラ状態（→P79）のモンスターなどは初めからこの速度で行動できる。ただし、左の図を見てもわかるように、仲間やモンスターが倍速2回攻撃の速度になっても、1ターン内に最初に行動できるのはあくまでもシレン。倍速2回攻撃のモンスターは強敵だが、近づかれても、かなしばりの杖や睡眠草などの道具を使って、その行動さえ封じてしまえば苦戦はしない。慌てずに対処しよう。

倍速1回攻撃

1ターンに2回行動できるが攻撃は1回しかできないタイプ。モンスターの行動速度が上がるとこの速度となり、ボウヤカート種やフォーリー種、ひとくいデビル種のモンスターなどは最初からこの速度で行動する。

鈍足

2ターンに1回しか行動できないタイプ。シレンや仲間、モンスターの行動速度が何らかの原因によって低下し、鈍足状態となるとこの速度になるほか、オヤジ戦車種のオヤジ戦車や、バリズドン種のモンスターなど一部のモンスターは初めからこの速度で行動する。シレンがこの速度になったままモンスターと戦ってしまうと倒されやすいため、すばやさ草を使うなどして早めに等速以上に戻したい。なお、ダンジョン内の通行人は、シレンの冒険に同行しているときの風の宿の住人たちを除くとすべてこの速度で行動する。

昼夜の変化

一部のダンジョンでは、右上のような条件を満たすと昼から夜、または夜から昼に時間帯が変化する。昼夜が入れ替わるとそれまでフロアを徘徊していたモンスターが姿を消し、代わりに別のモンスターが出現するようになる。夜に出現するモンスターは一般的な昼のモンスターとは異なる特徴を備えているのだが、その詳細はP70を参照してほしい。また、夜は昼と違ってダンジョン内が真っ暗になり、何もしないままだとシレンの周囲1マスしか見えなくなる。松明を装備すればシレンの周囲を照らせるうえ、明かりが灯っているあいだは夜のモンスターに直接攻撃された際のダメージを軽減できるので、夜のダンジョンを冒険する際は必ず松明を使用するようにしよう。なお、松明を装備するには武器を外す必要があるが、夜のモンスターに対しては、武器ではなく技(→P72)で攻撃するのが基本となるため問題はない。

昼夜が入れ替わる条件

- 一定のターンが経過する
- 昼夜の巻物を読む
- 昼夜逆転のワナを踏む
- 村や宿、中継地点に入る(必ず昼になる)

昼夜が入れ替わるダンジョン

ダンジョン名	昼夜が入れ替わるフロア
エメラルドテラス	6F～18F、27F～36F
プラチナ・パラダイス	37F～99F
ジャガーの狩りの森	1F～99F
常夜の洞窟	1F～99F(※)
夢中の小道	1F～99F
罠けずの洞窟	1F～99F
バナナ王国	1F～99F
シレンへの道	1F～99F

※常夜の洞窟だけは夜の状態で冒険が始まり、ターンが経過しても昼夜が入れ替わらない

夜間の視界の確保

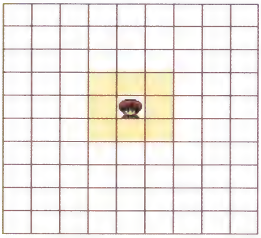
夜のダンジョンでは、周囲の状況を把握するために明かりを照らす必要がある。そのための道具として一般的なのが松明で、下の図で示すように高価なものほど照らせる範囲が広くなる。また、松明と同じ効果をもたらすのが灯火の盾で、装備してほかの道具を燃料にすれば松明と同じ視界を確保できる。さらに、夜になるまえにあかりの巻物を読めば、シレンがそのフロアにいるあいだは照明の効果が持続することも覚えておきたい。

夜は部屋を見渡せず、全体マップに表示されるモンスターもシレンの視界内のもののみとなる。

松明ごとの視界の違い ※■照らし出せる範囲

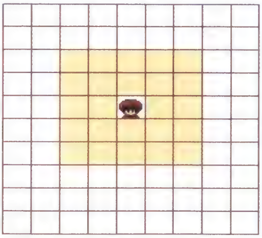
松明

シレンを中心に3×3マスを照らせるが、視界そのものは何も装備していないときと変わらない。



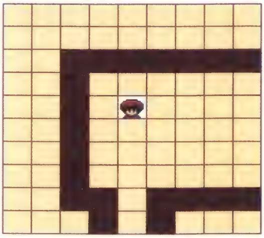
良い松明

シレンを中心に5×5マスを照らせる。隣接されるまえにモンスターの姿が見えるのがメリット。



すごい松明

下画面に表示される範囲すべてを照らせる。昼と変わらない感覚で冒険できるため使い勝手がいい。



※下画面に表示される範囲がすべて見える

ダンジョン内のワナ

ダンジョン内の床には、シレンにさまざまな悪影響を及ぼすワナが設置されている。ワナは基本的にシレンが踏むことで発動し、仲間が踏んでも発動しない。ワナの位置は基本的には隠れていて見えないが、ワナのある床を直接攻撃したり、めぐすり草を飲むことで位置を見破ることが可能だ。また、ワナは発動した際に一定確率で壊れるほか、ボロい木づち系などの武器を装備して直接攻撃したり、ワナ消しの巻物を読むなどして壊すこともできる。ワナを踏むシチュエーションによって、右表のように発動確率が変わることも知っておこう。

ワナが発動するおもな状況と発動確率

ワナが発動する状況	発動確率
床に隠されたワナを踏む	高確率で発動
見えているワナを踏む	低確率で発動
ワナの上に乗って「足元」メニューで踏む	必ず発動
見えているワナの上に投げた道具が落ちる	必ず発動
シレンがタイガーウッホ種のモンスターに投げられてワナの上に落ちる	必ず発動
シレンが吹き飛ばしの矢などの効果で吹き飛んでワナの上に落ちる	ワナの状態により変動（※）

※隠されたワナの上なら高確率、見えているワナの上なら低確率で発動

ワナ師の特徴

トラップ・ゾーンというダンジョンに入るか、ワナ師の腕輪を装備するとシレンはワナ師になれる。ワナ師になるとシレンの外見が変わり、ワナの上に乗ったモンスターに対してワナの効果を発動できる、ワナを道具として入手できるといった能力を得られる。ワナにかかったモンスターの頭上には"×1"、"×2"と数字が表示されるが、この数字はモンスターを倒した際に獲得できる経験値の倍率を表わす。つまり"×4"のモンスターを倒せば、通常の4倍の経験値を獲得できるというわけだ。これは同じモンスターをワナにかけるたびに1、2、4、8……というように2倍ずつ、最大で20まで増やせるので、何度もモンスターをワナにかけて大量の経験値を狙おう。ただし、ワナにかけずにモンスターを倒すと経験値を1しか獲得できないというデメリットもある。ワナ師になることのメリットとデメリットは右下にまとめたので参考にしよう。

入手したワナを床に置くと、ワナの右下に赤いマークが表示され、以降はそこから動かせなくなる。

上昇した数値はモンスターが1マス移動するたびに1減る。できるだけ数値が多いときに倒したい。

シレンの外見の変化

ワナ師になることのメリットとデメリット

メリット

- 床に隠されたワナが見える
- 上に乗っただけではワナにかからない
- ワナを拾える
- 拾ったワナを置ける
- モンスターをワナにかけられる
- 連続でワナを踏ませてからモンスターを倒すと通常より多くの経験値を獲得できる

デメリット

- ワナにかけずにモンスターを倒しても経験値を1しか獲得できない

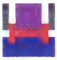
仕掛け【扉】

ダンジョン内には、床に設置された扉が多数存在している。扉の種類は、ヤリ扉、鉄扉、特殊扉の3つ。扉はすべて部屋の入り口に設置されており、シレンがその上を通過したり、扉に向けて直接攻撃するか、特殊な条件を満たすことで開閉することができる。扉を上手く利用すればモンスターの侵入を阻んで一方的に攻撃できるため、下の表でその特徴を把握しておこう。ただし、ヤリ扉と鉄扉はモンスターの攻撃で壊されてしまうことがある。扉の外に閉め出したからといって油断しないようにしよう。また、特殊扉だけはシレンとモンスターが同じ部屋に入ったときに自動で閉まり、部屋にいるすべてのモンスターを倒さない限り開かないためトラップの意味合いが強い。特殊扉を見かけたら、部屋に入るまえにまずシレンが戦いに耐えられるかを確認しておくのが無難だろう。

扉は初期状態では開いているため、ダンジョン内ではまずこのような状態で目にすることになる。

鉄扉は杖の魔法弾や矢などが貫通しないが、石を投げれば扉の先にいるモンスターを攻撃できる。

扉の種類と特徴

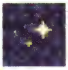
名称	外見	アイコン	特徴
ヤリ扉			・シレンが任意に開閉できる ・杖の魔法弾や矢などの飛び道具での攻撃が貫通する ・モンスターに攻撃されると壊れる
鉄扉			・シレンが任意に開閉できる ・杖の魔法弾や矢などの飛び道具での攻撃が貫通しない ・ヤリ扉よりは頑丈だが、モンスターに攻撃されると壊れる
特殊扉			・シレンがモンスターと同じ部屋内にいると扉が閉まる仕組みで、シレンの任意で開閉できない ・杖の魔法弾や矢などの飛び道具での攻撃が貫通しない ・モンスターに壊されない

風来見聞録 キラリと光るモノ

フロア内を移動していると、たまにキラキラ輝く床を見かけることがある。これはキラリと光るモノと呼ばれるもので、シレンがこの上に乗ると床下に埋まった道具1個かモンスターを掘り出すことができるのだ。どちらが出るかはランダムだが、モンスターを掘り出してしまうと戦わなくてはならないため、シレンのHPに余裕があるときに掘り出したい。なお、キラリと光るモノには2種類あり、いっぽうはダンジョンの通常店で手に入る道具を、もういっぽうは高級店に置かれる可能性のある道具を入手できる。これらは右に並べた写真のように輝きの色合いが微妙に異なるため、注意深く観察すれば判別することが可能だ。

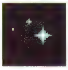
キラリと光るモノの見た目の違い

通常店の道具が手に入る



【特徴】
光が黄1色

高級店の道具が手に入る



【特徴】
光が黄、青、緑の3色

高級店の道具が埋まっている場合は、ちからが低いと掘り出せない。

仕掛け【特殊地形】

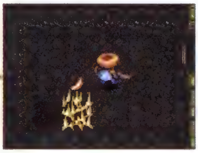
特殊地形とは、直接攻撃で壊れる壁やマグマが噴出して周囲の生物にダメージを与える床などの、特異な性質を備えた地形のことで、以下で紹介する7種類がある。フロア内に特殊地形が出現するかはランダムだが、各ダンジョンのどのフロアに出現するかどうかはほぼ決まっている。各特殊地形が出現するフロアについては、P117からの各ダンジョンデータ内で扱っているので参考にしよう。

崩れる床のようにほかの床と見分けられないものと、マグマ床のように見分けやすいものがある。

崩れる床

足場のもろい床。シレンがこの床の上に一度乗ってから別の床へ移動した瞬間、乗っていた床が崩落する。このとき、崩れた床に道具が置いてあったり、空を飛べる浮遊系以外のモンスターが乗っていた場合、それらは消滅してしまう。ただし、シレン以外の生物が踏んでも床は崩れないため、仲間が崩落によって消えてしまうことはない。ほかの床と見分けがつかないので、この床が出現するフロアでは床の道具を必ず拾っておこう。

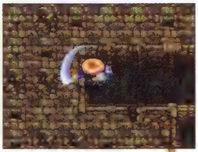
シレンの足元にあるのが崩れる床だ。このように一度床に乗ってから1歩動くと……。



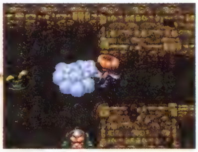
床の上の道具やモンスターを巻き込んで崩れる。なお、崩れたあとは空中と同じ扱いになる。

壊れやすい壁

シレンが直接攻撃することで壊せる壁で、壊した壁の先には新たな部屋や通路が現われる。ほかの壁と見た目に差異はないが、シレンが壁に沿ってダッシュ移動すると、壊せる壁の前でちょうど停止するという法則があり、これを利用して判別できる。また、裏道の腕輪を装備してこの壁の前に立てば、自動的に壁が壊れてくれるので便利だ。フロア内のすべての部屋を訪れたのに階段が見つからない、といった場合はこの壁の存在を疑おう。



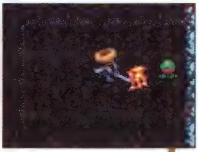
通路の先の不自然な行き止まり。こういった場所を見つけたら直接攻撃してみよう。



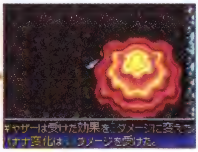
壊れやすい壁だった場合はこのとおり。土煙とともに新たな部屋や通路が現われる。

マグマ床

周囲1マスの範囲にマグマを噴出させる床。噴出したマグマに生物が触れると30ダメージを受け、床にある道具が触れると消滅してしまう。この床は一定のターンが経過するごとに床の赤色が濃くなるため、すぐにほかの床と見分けることが可能だ。なお、シレンがマグマを浴びると、壺の外に出ている持ち物のバナナがすべて焼きバナナになる。満腹度とHPを同時に回復できるすぐれたバナナなので、マグマ床を利用して作ってみてもいい。



マグマ床の赤色がかなり濃くなった状態。この状態になるとシレンが上に乗れなくなる。



さらにターンが経過するとマグマが噴出！ その後は徐々に通常の床の色に戻っていく。

動く水地形

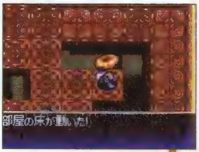
潮の満ち引きによって移動していく水のある地形のこと。シレンがこの地形のある部屋に一定のターン滞在すると、水地形が別の場所に移動していく現象が起きる。このとき、水地形は増えることがあれば減ることもある。なお、水地形が増えた際、そこに水地形の上を移動できない生物がいると別の部屋にワープするほか、水に飲み込まれた道具は消滅してしまう。

水地形が移動すると、ウインドウに水が動いたことを示すメッセージが表示される。

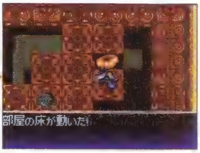
次の瞬間、水地形はランダムで増減する。なお、水地形がなくなってしまえばもう動かない。

動く床

一定ターンが経過するごとに前後左右に移動していく床。ほかの床と比べて模様が若干異なるのが特徴で、シレンがこの床のある部屋に入って何ターンか経過すると、メッセージの表示とともに動く床のうち数個がランダムで別の場所に移動していく。床の移動先はさまざまで、モンスターから逃げているときに逃げやすいように動いてくれることもあれば、逆に退路を断たれてしまうこともあるため、逃走時に利用するのは難しいといえる。



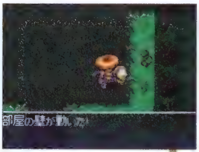
シレンの足元と、その付近の模様の違う床が動く床だ。部屋の中でターンが経過すると……。



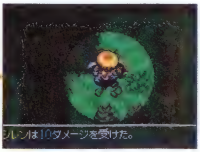
ウインドウにメッセージが流れると同時に複数の床が動く。床の移動先はランダムだ。

動く壁

狭まったり広がったりする壁。シレンがこの地形のある部屋に何ターンか滞在すると、メッセージが流れて壁面が動き出す。なお、壁面がせり出してきたとき、その壁に飲まれてしまった生物は10ダメージを受けて別の部屋にワープしてしまう。ただし、壁抜けの腕輪を装備したシレンなら、10ダメージを2回受けるだけでワープはしない。また、パコレプキン種のモンスターは壁に埋もれても10ダメージ受けるだけで、ワープすることはない。



一見しただけではほかの壁との違いは見分けられないが、一定ターンが経過すると……。



メッセージとともに壁が動く。ダメージを受けたくなければ、壁際を歩かないようにしよう。

一方通行地帯

一定ターン、指定の方向にしかシレンが移動や攻撃ができなくなる一方通行のワナ(→P365)が大量に並べられた地形。ワナをひとつでも作動させると延々同じ方向に移動し続けることになる。ただし、この地形はシレンがワナ師(→P59)でいられるトラップ・ゾーンにしか出現しない。ワナ師になるとモンスターをワナにかけることができるので、うまくこの地形にモンスターをおびき寄せれば一気に獲得経験値の倍率を上げられるのだ。

一方通行のワナが大量に並ぶ一方通行地帯。ここにモンスターがやってくると……。

ワナが連鎖して作動し続け、モンスターをベルトコンベアに乗せたように強制移動させられる。

特殊な部屋

ダンジョン内を冒険していると、まれにお店や財宝部屋、モンスターハウスという3種類の特殊な部屋に遭遇することがある。これらは各ダンジョンのフロアごとに出現するかどうかが決まっているが、シレンが遭遇できるかは完全にランダム。運よく、あるいは運悪くこれらの部屋に入ってしまった場合に戸惑わないよう、以降の解説を読んでそれぞれの特徴を把握しておきたい。

特殊な部屋は、基本的にはどれも通常の部屋との違いが明白にわかるため、事前に対策が立てやすい。

お店

道具を売り買いできる部屋で以下の3種類が存在する。ダンジョン内のお店は、村や宿のお店と違って、商品のリストが表示されない。代わりに部屋の床に商品が置かれており、シレンが商品を拾って店主に代金を渡せば道具を購入でき、持ち物を床に置けば道具を買い取ってもらえる仕組みだ。ちなみに、シレンが誤って店主を攻撃すると店主に襲われるほか、商品を持ったまま代金を払わず店外に出ると泥棒（→P243）とみなされ、フロアに多数出現した店主たちに追われることに。

床に敷かれた赤や緑の絨毯がお店の目印。また、床の商品に乗ることでその道具の値段を確認できる。

お店の種類と特徴

通常店

行商人が手に入れた自分のお店

行商人から5回以上商品を購入するか、エンディングを迎えたあとで出現するお店。店主に話しかけて道具の売買ができるほかに、2000G支払ってタグをつけてもらうことも可能だが、タグを消すサービスはしていない。なお、通常店の店主は赤い服。店主の服の色ごとの特徴はP243を参照のこと。

通行人のタグ屋とは違って、お金を支払いさえすれば何度でもタグをつけてくれるのが便利だ。

高級店

入店するには紹介状が必須

お店の入口に黄色い服の店主が立ちふさがっており、シレンが巻物の紹介状を持っている場合にのみ入れるお店。壁を掘るなどして紹介状なしで店内に立ち入ると、その瞬間に泥棒扱いされてしまうので注意しよう。通常店と違い、手に入りにくい貴重な道具が並ぶことが多いのが特徴だ。

せっかくの紹介状も壺の中に入れていては効果がない。店主と話す際には必ず壺の外に出しておこう。

二択屋

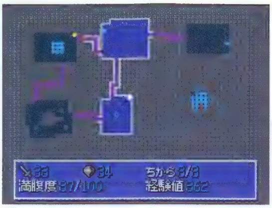
景品がもらえるかどうかは運次第

緑色の服の店主のいるお店で、店主に1000Gを渡して彼の左右に1個ずつある矢印に乗ると景品の置いてある部屋に進める。ただし、そのどちらかはハズレで、ハズレを引くとシレンが落し穴のワナに落ちてしまい景品は入手できない。なお、並ぶ可能性のある景品は高級店と同じものとなっている。

たどり着けさえすれば景品を入手可能。追加で1000G支払えば、商品を変更してもらえる。

財宝部屋

財宝部屋とは床一面にギタンが置いてある部屋のこと。所持金を大幅に増やせるのでありがたいが、その四方を壁に囲まれているため壁を掘らなければたどり着けず、そもそも普通にダンジョン内を冒険していても見つけることはできない。あかりの巻物を使えばマップ上の道具の位置から部屋を特定できるので、もし見つけたらボロいつるはし系の武器などで壁を掘って部屋まで行こう。



あかりの巻物を使うとフロアの構造がわかる。マップ右側、道具が一面に並んでいるのが財宝部屋。

モンスターハウス

モンスターハウスとは多数のモンスターが生息する部屋のこと。部屋の中には大量の道具が落ちており貴重な道具が手に入りやすい反面、いくつものワナが設置されているため、一度に複数のモンスターを無力化できるような巻物や札がないと、シレンが倒れてしまうリスクもある。なお、モンスターハウスには以下の3タイプがあり、それぞれ特徴が異なるほか、共通の特徴を持つモンスターたちが出現する特殊モンスターハウスも存在する。その詳細は右ページを参照のこと。

道具のストックが乏しいなら、むりに侵入する必要はない。次のフロアへ進んでしまうといいだろう。

モンスターハウスのタイプと特徴

通常型

モンスターが見えているのが特徴

部屋の中のモンスターが見える唯一のタイプで、最初はすべてのモンスターが居眠り状態となっているが、シレンが部屋に立ち入ったり、隣りに立ったりした瞬間に目覚め、猛然と襲いかかってくる。複数のモンスターが眠っているのを部屋の外から確認できたら、うかつに立ち入らないように。

部屋に入るまえに飛び道具などでダメージを与え、少しずつモンスターの数を減らしていこう。

ワナ型

もっとも危険なモンスターハウス

一見すると何もない普通の部屋だが、シレンが部屋の中にある特定の床を踏んだ瞬間にモンスターやワナ、道具が出現する。部屋の中央でモンスターハウスとなった場合は、いきなりモンスターに取り囲まれてしまうことが多く、通路に逃げ込むこともできずに倒されてしまう可能性が高い。

部屋の中央でモンスターハウスとなってしまった場合は、飛びつきの杖を駆使してまず通路へ出よう。

再突入型

初めは何の異常もないが……

シレンが最初に訪れた際は普通の部屋だが、一度部屋を出てから再度入室すると、その瞬間にモンスターやワナ、道具が出現する。シレンのHPが減っていたり、背後から別のモンスターが迫っている場合は非常に危険。通路に逃げ込んだうえでモンスターを状態変化させ、まずピンチを脱しよう。

HPが減り、回復できる道具もない場合は、モンスターをかなしばり状態にし、足踏みしてHPを回復。

特殊モンスターハウスの種類と特徴

嫌がらせハウス

シレンをマイナスの状態変化にしたり、部屋の中にいるシレンを自身の周囲に引き寄せたりと、こちらの行動を妨害する特殊攻撃を持つモンスターが多数出現する。必ず通路に逃げて1体ずつ倒そう。

◆ 出現するモンスター ◆

ガラ魔道士種(→P269)	フィアーラビ種 (→P284)
毒サソリ種(→P273)	カラクロイド種(→P285)
すいだすゾウ種(→P274)	ヤンぴー種(→P289)
ゲイズ種(→P278)	ばくだんウニ種(→P291)
まわるポリゴン種(→P281)	フレフレハムポン種(→P293)

水棲ハウス

名前どおりに水棲系モンスター(→P68)が多数出現する。水棲系モンスターは水地形にいると1ターンごとにHPが回復するので、できれば周囲に水地形がない場所へ移動してから戦いたいところだ。

◆ 出現するモンスター ◆

ひまガッパ種(→P263)	ミドロ種(→P271)
ピヨコダイル種(→P264)	ばくだんウニ種(→P291)
イカキング種(→P265)	ギャザー種(→P292)
ぬすっトド種(→P270)	

スカイハウス

浮遊系モンスター(→P69)が多数出現する。とくに、パコレプキン種のモンスターは壁を通過できるため、通路に逃げ込んでも壁越しに攻撃される可能性が高く、いちばん危険な存在となりうる。

◆ 出現するモンスター ◆

コガタナバチ種(→P266)	フラッシュバード種(→P288)
ヒーポフ種(→P267)	カラス天狗種(→P299)
パコレプキン種(→P283)	フォーリー種(→P301)
ギャドン種(→P287)	

取り締まり隊

お店で泥棒をして店主に追われているときにだけ遭遇できるモンスターハウス。店主はHP、攻撃力、防御力すべてが高いので、複数人に囲まれてしまうまえに次のフロアへ逃げたいところだ。

◆ 出現するモンスター ◆

店主(→P256)

投げ物ハウス

シレンに対して何かを投げて攻撃してくるモンスターが多数出現する。とくにタイガーウッホ種のモンスターは、シレンに向けてほかのモンスターを投げてくるため、状態変化させてから対処したい。

◆ 出現するモンスター ◆

ひまガッパ種(→P263)	デブータ種(→P282)
タイガーウッホ種(→P275)	おばけ大根種(→P300)
ボウヤカート種(→P276)	フワッティー種(→P302)
畠荒らし種(→P280)	

爆炎ハウス

炎を吐いたり、爆発を起こす特殊攻撃をしてくるモンスターが多数出現する。装備する盾に<炎半減>や<爆発半減>の印が刻まれていない場合は、戦わずにすぐ次のフロアに逃げ込んだほうが無難。

◆ 出現するモンスター ◆

ヒーポフ種(→P267)	ばくだんウニ種(→P291)
オヤジ戦車種(→P277)	ドラゴン種(→P294)
フラッシュバード種(→P288)	

パワーハウス

攻撃力が高いモンスターや、特殊攻撃で大ダメージを与えてくるモンスターが多数出現。状態変化させて1体ずつ倒したいが、すいだすゾウ種のモンスターが近くにいると解除されてしまうので注意。

◆ 出現するモンスター ◆

毒サソリ種(→P273)	ギャドン種(→P287)
すいだすゾウ種(→P274)	ギャザー種(→P292)
タイガーウッホ種(→P275)	ドラゴン種(→P294)
オヤジ戦車種(→P277)	エリガン種(→P296)
デブータ種(→P282)	アイアンヘッド種(→P297)
ケンゴウ種(→P286)	バリズドン種(→P303)

物欲ハウス

シレンの持ち物に対して、何らかの被害を与えてくるモンスターが多数出現。もし盾に<盗み守り>や<所持金守り>、<ついばみ守り>の印が刻まれていれば、ぬすっトド種、ガマラ種、ギャドン種のモンスターの特殊攻撃を無効化できるため、ほかのモンスターハウスよりは対処しやすくなる。

◆ 出現するモンスター ◆

ガマラ種(→P262)	ケンゴウ種(→P286)
ぬすっトド種(→P270)	ギャドン種(→P287)
ノロージョ種(→P272)	マゼルン種(→P295)

ダンジョン内でのアクシデント

ひとつのフロアに何百ターンものあいだ滞在し続けていると、アクシデントに見舞われることがある。そのアクシデントは下で紹介する3種類だが、ダンジョン探索の妨げになるだけでなく、発生した瞬間に冒険が失敗となってしまうものもあるので注意したい。幸い、これらのアクシデントは発生まえに必ず警告のメッセージが流れるため、警告を受けたら早めに次のフロアに移動して、できるだけ回避するのが無難だろう。なお、各アクシデントが発生するフロアに関しては、ダンジョンごとにいちばん下の表にまとめてある。冒険の際は、これを見てアクシデントを警戒しておこう。

アクシデントの種類と特徴

クロンの風

ダンジョンに吹き荒れる強風

ダンジョンに吹く突風で、同じフロアに長く滞在していると「風が吹いてきた……」とメッセージが表示され、数度の警告を無視してさらに何十ターンもそのフロアに居続けると突風が吹く。シレンがこの突風を受けると冒険が即失敗となってしまうので、警告を受けたらすぐに次のフロアへ移動しよう。

かなり長いあいだ同じフロアに居続けないと警告は流れないため、普段はあまり気にする必要はない。

デビル出現

強敵出現の予兆

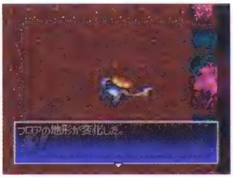
デビルとは、ひとくいデビル種のモンスターのこと。普通はダンジョンに出現しないが、同じフロアに長時間滞在していると、そのフロアに限って大量に出現するようになる。出現するまえには「フロアに怪しい気配がした」と警告が表示され、2回目のメッセージとともにデビルが出現し始める。

ひとくいデビル種のモンスターはHPや攻撃力が非常に高い強敵。状態変化させてから対処しよう。

大津波

フロア全体を襲う水害

フロアに長時間滞在していると、「地震だ！　もうすぐ津波が来そうだ」と警告が表示され、さらにターンが経過すると津波が襲来する。津波に遭うと武器や盾はサビて、巻物はぬれた巻物に、バナナはくさったバナナになるが、これはそれらの道具を壺の中に入れておけば防ぐことが可能だ。



津波のあとはフロアの地形が変化。一部のモンスターには水がめの水を受けたときと同じ効果が出る。

アクシデントの発生場所

発生するダンジョン	発生するフロア		
	クロンの風	デビル出現	大津波
エメラルドテラス	1F〜36F	13F〜18F、31F〜36F	なし
プラチナ・パラダイス	37F〜99F	46F〜99F	なし
浜辺の魔洞	1F〜99F	1F〜99F	20F〜23F、40F〜43F、72F〜75F、92F〜95F
二撃の洞窟	1F〜99F	なし	30F〜31F、44F〜47F、52F〜55F、68F〜71F、76F〜79F、92F〜95F
ジャガーの狩りの森	1F〜99F	1F〜99F	8F〜11F、20F〜23F、44F〜47F、56F〜59F、76F〜79F、84F〜87F
常夜の洞窟	1F〜99F	なし	なし
夢中の小道	1F〜99F	1F〜99F	8F〜11F、24F〜27F、56F〜59F、72F〜75F
置けずの洞窟	1F〜99F	1F〜99F	20F〜23F、48F〜51F、76F〜79F
トラップ・ゾーン	1F〜99F	なし	なし
あがらずの森	1F〜50F	なし	なし
バナナ王国	1F〜99F	なし	なし
シレンへの道	1F〜99F	1F〜99F	16F〜19F、44F〜47F、72F〜75F、92F〜95F

モンスターとの戦い

ダンジョン内で避けることができないのがモンスターとの戦い。この項には、それらモンスターの特徴からシレンの攻撃方法まで、戦いの知識を詰め込んでみた。

モンスターの基本

モンスターにはマムル種やチンタラ種というような種族の概念があり、ボス以外のモンスターは、すべていずれかの種族に属している。また、モンスターはその種族内での相対的な強さによってレベルで格づけされており、たとえば昼に出現するドラゴン種なら、右図のようにいちばん弱いドラゴンがLv1、スカイドラゴンがLv2、といった具合になっている。基本的には各種族ごとに最高でLv4までのモンスターが存在しており、高レベルのモンスターほどダンジョンの奥深くに出現する傾向にあるが、低レベルのモンスターでもほかのモンスターやシレンの仲間を倒してしまうと、1段階上のレベルのモンスターに変化するので注意しよう。なお、同じ種族でも夜に出現するモンスターはその特徴が異なる。詳細についてはP70を参照のこと。

レベルアップの例（ドラゴン種）

Lv1 ドラゴン

HP 80 / 経験値 1000 / 速度 等速

↓

Lv2 スカイドラゴン

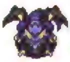
HP 90 / 経験値 3000 / 速度 等速

↓

Lv3 アークドラゴン

HP 100 / 経験値 6000 / 速度 等速

↓

Lv4 アビスドラゴン

HP 120 / 経験値 8000 / 速度 等速

特性と特殊攻撃

特性とはモンスターに備わった性質のこと。たとえば右のフラッシュバードならば、シレンが投げた道具を燃やし、ダメージや効果をいっさい受けないという能力と、炎を浴びてHPが回復し、爆発を浴びて2体に分裂するという能力が特性となる。いっぽうの特殊攻撃は、モンスターがターンを消費して行なう、移動や直接攻撃以外の特殊な行動のこと。フラッシュバード種なら、同じ部屋にいるモンスター1体のHPを30回復するという行動が特殊攻撃だ。この場合、厳密には"攻撃"ではないが、本書ではこういった行動も含めて特殊攻撃と呼んでいる。特性や特殊攻撃を持つモンスターは対処に困るが、対策としては封印状態にするのが手っ取り早い。ただし、一部の特性には封印状態にしても封じられないものがあると覚えておこう。

特性と特殊攻撃の例

フラッシュバード

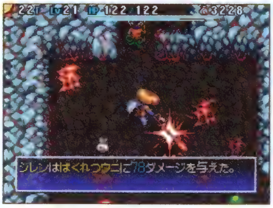
特性
飛んできた飛び道具を燃やす。炎を浴びるとHPが回復する。爆発を受けると2体に分裂する

特殊攻撃
モンスター1体のHPを30回復する

特殊攻撃を持つモンスターも、持たないモンスターと同じように直接攻撃してくることもある。

モンスターのタイプ

モンスター各種族は、大まかな特徴によって7つのタイプに分類できる。この分類は、おもにシレンが特定の特殊能力や印を備えた武器で攻撃した場合に大ダメージを与えるための指針となる。以降の解説を読んで、ゲーム内で実践してみよう。なお、モンスターの中には、ドラゴン系と浮遊系両方の特徴が備わったヒーポフ種というように、複数のタイプの特徴を兼ね備えた種族も存在する。



複数のタイプに属するモンスターの弱点をいくつも同時に突くと、さらに大ダメージを与えられる。

ノーマル系

おもなモンスター

マムル種

チンタラ種

際立った特徴を持たない一般的なモンスターで、多くのモンスターがこのタイプに属し、シレンと同じく床の上しか移動できないのが特徴。これといった弱点がないので、マムルやチンタラのようにHPや防御力が低いモンスターは簡単に倒せるが、ケンゴウ種やエリガン種のモンスターのようにステータスが高いと、弱点がないぶん苦戦を強いられることもある。このタイプの強敵と出会った場合は、状態変化させてから倒すのが無難だ。

ボスはすべてノーマル系に属する。その能力は非常に高く、シレンのレベルが低いと苦戦は必至。

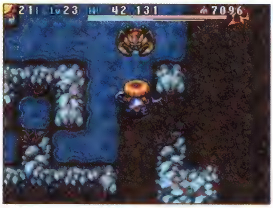
水棲系

おもなモンスター

ぬまカッパ種

イカキング種

水辺に生息するモンスターたち。水地形を自由に移動できるだけでなく、水地形にいるあいだは1ターン経過するごとに最大HPの約3割ずつHPが回復していくのが特徴だ。水地形の多い場所だと戦いが長引いて被害が大きくなりやすいので、戦う場合は必ず床の上におびき寄せてから攻撃しよう。なお、シレンが水斬りの剣系の武器や<水棲特効>の印が刻まれた武器を装備し、直接攻撃すると大ダメージを与えられる。



このような場所で水棲系モンスターの接近を確認したら、まずどこで戦うかを考えたいところだ。

ドラゴン系

おもなモンスター

ヒーポフ種

ドラゴン種

ワニや竜の姿をしたモンスターたち。ピョコダイル種、ヒーポフ種、ドラゴン種の3種族がこの系統で、ピョコダイル種以外は炎を吐いて攻撃してくるという共通の特徴を持つ。シレンがトカゲ斬りの刃系の武器か<ドラゴン特効>の印が刻まれた武器を装備していると、直接攻撃で大ダメージを与えられる。また、トカゲの盾系の盾か<炎半減>の印をついた盾を装備すれば、吐いてくる炎のダメージを軽減することが可能だ。

ヒーポフ種の吐く炎は1マスだけしか届かないが、ドラゴン種は遠距離から炎を吐いてくる強敵だ。

浮遊系

おもなモンスター

コガタナバチ種

パコレプキン種

空を飛ぶことができるモンスターたち。空中を移動可能な唯一のタイプで、水地形も自由に移動できる。シレンが空の刃系の武器や<浮遊特効>の印が刻まれた武器を装備していると直接攻撃で大ダメージを与えられる。なお、空中に浮遊しているため、床に置いたワナにはかからず、崩れる床の崩落に巻き込んだり、バナナの皮を踏ませてスリップ状態にさせることもできない。

ワナにはかからないが、爆発のワナが起こす爆炎に巻き込んでダメージを与えることは可能だ。

ドレイン系

おもなモンスター

毒サソリ種

すいだすゾウ種

特殊攻撃でシレンのステータスを下げてくるモンスターたち。まわるポリゴン種、毒サソリ種、すいだすゾウ種の3種族がこの系統だ。このうち、すいだすゾウ種のモンスターだけは、シレンのステータスを下げるのではなく、ほかの生物のマイナスの状態変化を解除して自身の攻撃力を上げられるという特徴を持つ。この系統には、ドレイン斬り系の武器や<ドレイン特効>の印が刻まれた武器で直接攻撃すれば大ダメージを与えられる。

一撃で倒せないとステータスを下げられる可能性がある。近づかれるまえに遠距離から攻撃しよう。

爆発系

おもなモンスター

オヤジ戦車種

ばくだんウニ種

爆発を起こす特殊攻撃を得意とするモンスターたち。オヤジ戦車種と、ばくだんウニ種のモンスターがこの系統に属する。オヤジ戦車種のモンスターは爆発する大砲の弾を飛ばし、ばくだんウニ種のモンスターは自身が爆発するのが特徴。三日月刀系の武器か、<爆発特効>の印が刻まれた武器で直接攻撃すると大ダメージを与えられるほか、爆発隠の盾系の盾か<爆発半減>の印が刻まれた盾を装備していれば爆発のダメージを減らせる。

爆発のダメージは爆心地の周囲に及ぶ。オヤジ戦車種に遠距離から大砲を連射されると回避しにくい。

一ツ目系

おもなモンスター

ゲイズ種

アイアンヘッド種

一ツ目という共通項を持つモンスターたちで、眼力でシレンを催眠状態にするゲイズ種や、水棲系と爆発系の特徴も併せ持つばくだんウニ種、攻撃力の高いアイアンヘッド種、体の色によって能力が変わるフォーリー種の4種族が属する。その特徴は種族ごとに違うが、対処方法を間違えると苦戦しやすい点は共通だ。一ツ目殺し系の武器や<一ツ目特効>の印が刻まれた武器で直接攻撃すると、大ダメージを与えられるので試してみよう。

ゲイズ種のモンスターの特殊攻撃は、ややゲイズの盾系か<催眠無効>の印を刻んだ盾で防げる。

夜のモンスター

夜に出現するモンスターの名前は、昼のモンスターの名前の頭に「闇」「悪」などがつくだけ。しかし、右のチンタラと闇チンタラの例を見てわかるとおり、そのステータスはまったくの別物で、昼に楽に倒せたモンスターと外見が似ていたとしても油断は禁物だ。また、夜のモンスターにも昼と同じく種族やタイプの概念があるほか、昼と決定的に違う大きな特徴が4つある。以下にその特徴をまとめているので、戦う際の参考にしてほしい。なお、夜のモンスターが落とす道具は必ず祝福状態になるのでなるべく拾っておこう。

夜のモンスターの特徴

チンタラ

HP	7
経験値	4
速度	等速

悪チンタラ

HP	20
経験値	24
速度	等速

夜のモンスターの特徴

レベルアップでの変化が独特

夜のモンスターはレベルアップしても容姿が変化せず、攻撃力と防御力、倒したときの獲得経験値だけが上昇していく。つまり、レベルアップによって種族内での格付けが上のモンスターに変化するのではなく、モンスターの個体そのものが強くなっていく仕組みなのだ。外見が変わらないからといって、油断すると命取りになってしまう。

レベルが上がると名前の横にレベルを示す数字が表示される。上限は99。

目がよく見えていない

夜のモンスターは目がよく見えておらず、隣接した生物に対して無差別に攻撃を行なう特徴がある。このためモンスター同士で戦い合ったり、通行人を倒したりして勝手にレベルアップしてしまう現象が日常的に起きる。レベルアップしたモンスターの情報はウインドウで絶えずチェックし、それと同じ外見のモンスターにはとくに警戒しておこう。

近づかれても隣りしか見えていないため、うまく逃げれば去っていくことも。

攻撃力が非常に高い

夜のモンスターは総じて攻撃力が高く、盾の強さが低いと出会い頭に1回攻撃されただけでシレンが倒されてしまうことも多い。ただし、シレンが松明を装備して周囲を照らせば、夜のモンスターから受けるダメージを軽減できる。あとはとにかく、何が起きても大丈夫なように、先を急がず慎重に一歩一歩移動することを心がけておきたい。

あかりの巻物で照らしても、松明と同じようにダメージを減らせる。

大ダメージを与えにくい

基本的に、夜のモンスターには直接攻撃や飛び道具などで攻撃しても1ダメージしか与えられない。しかし、技でなら簡単に大ダメージを与えられるため、夜は技を主軸にして戦うのが一般的だ。ただし、常夜の洞窟をクリアした際に手に入れられる、ブルドッ君の腕輪を装備できると話は変わり、直接攻撃でも大ダメージを与えられるようになる。

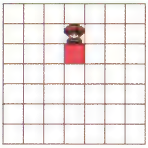
状態変化させたり、吹き飛ばしたりする道具の効果は通常どおり機能する。

シレンの攻撃範囲

シレンは基本的に前方1マスしか攻撃できないが、飛び道具や杖、巻物などの道具を利用することで、離れた場所にいるモンスターにも攻撃できる。その基本的な攻撃範囲は、以下で解説する10種類。状況に応じた使い分けができるように、ここでそれぞれの攻撃方法の特徴を覚えておこう。

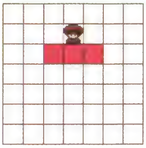
基本的な攻撃範囲とその特徴

前方1マス



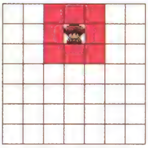
素手や装備した武器で直接攻撃したときの攻撃範囲で、シレンの正面を攻撃できる。アイアンヘッド種のモンスターを除けば、モンスターの直接攻撃もこの範囲になる。

3方向1マス



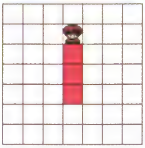
かまいたち系の武器や<正面3方向>の印が刻まれた武器を装備して直接攻撃した場合はこの攻撃範囲に。シレンの正面と、その両隣りのモンスターを同時に攻撃できる。

周囲1マス



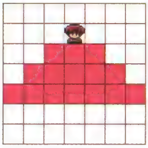
ゾワゾワの巻物を読んだり、シレンが通路にいるときに部屋全体に効果のある巻物を読んだ場合の効果範囲。シレンの周囲1マスにいるすべての生物に影響を及ぼす。

前方3マス



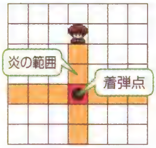
シレンが石を投げた場合の攻撃範囲。前方3マス以内のうち1マスに対して攻撃できる。その範囲内なら、モンスターがどこにいても、間に壁や障害物があっても攻撃が届く。

前方3マス扇型



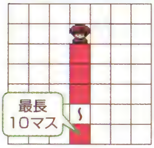
デブータの石を投げたときの攻撃範囲。扇形の広い範囲のうち1マスに対して攻撃できる。範囲内なら、モンスターがどこにいても間に壁や障害物があっても攻撃が届く。

前方3マス+十字方向9マス



爆弾石を投げた場合の攻撃範囲。シレンから3マス離れた場所を着弾点とし、そこから十字方向に9マス先まで広がる炎で攻撃する。なお、炎は何かに当たると消える。

前方10マス

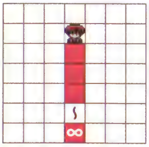


銀の矢以外の矢を撃ったり、シレンが遠投の腕輪を装備していない状態で道具を投げるとこの攻撃範囲になる。撃った矢や投げた道具は、何かに当たるとそこで止まる。

前方10マス+周囲1マス

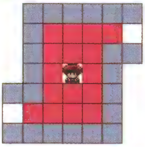
おもに札を飛ばしたときの攻撃範囲。最大でシレンの前方10マス分まで飛ばすことができ、札が生物に当たると、その周囲にいるモンスターに対してもその効果が及ぶ。

前方無制限



杖の魔法弾や銀の矢、シレンが遠投の腕輪を装備して道具を投げた場合などの攻撃範囲。魔法弾は何かに当たると止まるが、ほかは貫通して飛び最終的に画面外へ消える。

部屋全体



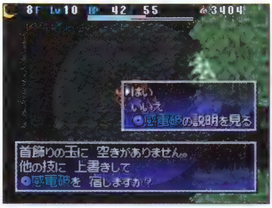
混乱の巻物や真空斬りの巻物などを読んだ場合の攻撃範囲。部屋すべてと入口の通路1マス分に効果を及ぼす。なお、一部の巻物は、フロア全体に対して効果が及ぶ。

シレンの技

技とは、夜のモンスターに大ダメージを与えられる攻撃手段のこと。使い方はメニューの「技」から使いたい技を選ぶだけと簡単だが、昼のダンジョンでは使うことができない。シレンが技を使えるようになるのは、ゴンチキ村に初めてたどり着いてから。このとき、シレンは村人から首飾りを受け取り、以降はそこに技を宿すことで技を使えるようになるのだ。首飾りに宿せる技は最大で8個までで、同じ技をいくつも宿すことも可能だが、その場合でもあくまで技ひとつにつき1個として数えられる。また、首飾りに宿した各技は、ひとつのフロアにつき一度しか使えない。一度使った技を再び使うには、技回復の巻物を読む、通行人のワザ娘に回復してもらう、次のフロアに進むなどの行動をとる必要がある。これらの技は全部で29種類あり、右で挙げたいずれかの方法で新たな技を習得できるのだが、技を覚えた瞬間や、ボロンガ村の技図書館を利用した際には、首飾りに宿してある技を入れ替えることが可能だ。

技の習得方法

- ❖レベルを上げる
- ❖人に教わる
- ❖ひとつの技を使い込む



新たな技を覚えると、その技を首飾りに宿すかどうか選べる。使用済みの技に上書きして宿すといい。

技は仲間や通行人をすり抜けるため、このような位置からでも仲間の後ろのモンスターを攻撃できる。

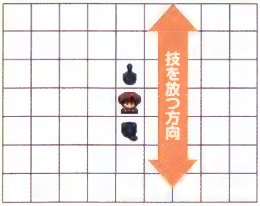
陣の発動

特定の技を使った際、シレンとモンスターが特定の配置に並んでいると陣という現象が発動する。陣が発動すると、シレンのHPが20回復できたり、マイナスの状態変化が解除されたり、シレンが別の部屋へワープしたりといったさまざまな効果が現われ、攻撃すると同時にシレンの安全も図ることが可能だ。以下では、その配置を3つ紹介しよう。

技を放った直後、モンスターの頭の上に「！」のマークが表示されたら、陣が発動した証拠だ。

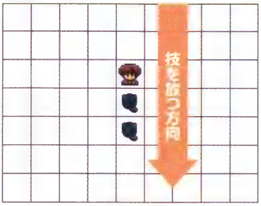
陣が発動する配置の例

高飛び前後弾のような前と後ろ両方に攻撃できる技



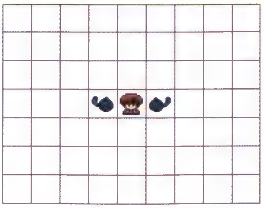
シレンの前方と後方（左右でも可）に密着するようにモンスターがいる状態で技を使う。

貫通アロアローのような前方無制限に貫通する技



シレンの前方に密着するように2体以上のモンスターが並んだ状態で技を使う。

まわりやっつけ破のような周囲1マスに攻撃できる技



シレンの左右に密着するように2体のモンスターが配置されている状態で技を使う。

各技の威力と追加効果

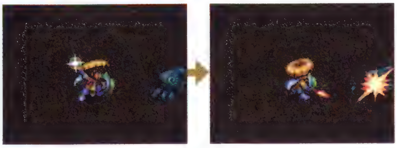
技の威力や攻撃範囲は技ごとに異なり、ダメージを与えたあとにモンスターの状態を変化させる追加効果を持つものも多い。以降のページでは各技の特徴を解説しているので、技を選ぶ際の参考にしてほしい。なお、技で与えられるダメージはシレンのちから、武器の強さに影響を受けず、高い順にS、A、B、Cとランク分けされた技の威力とシレンのレベル、モンスターの防御力で決まる。

技データ

ぐわ！　カタマッタ弾

威力 A　追加効果 かなしばり状態

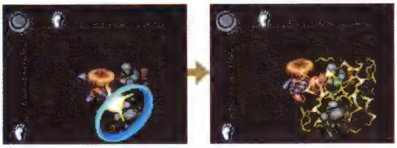
シレンがゴンチキ村に到達した際、入口にいるおやじに教えてもらえる技で、攻撃範囲は杖の魔法弾と同じく前方に無制限。シレンが最初に習得できる技だが、その威力はかなり高く、ゲーム序盤に出現するモンスターならほとんど一撃で倒せる。もし倒せなくてもかなしばり状態にできるため、反撃を受ける心配もない。



感電破

威力 B　追加効果 —

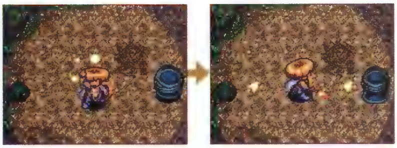
シレンがLv10以上になったときに習得できる技。基本的な攻撃範囲はシレンの前方1マスのみだが、技が当たったモンスターの隣りに別のモンスターがいればそのモンスターにも攻撃が当たり、さらにその隣りにモンスターがいれば……というように、攻撃が伝染していく。モンスターが並んでいるときに有効な技だ。



高飛び前後弾

威力 A　追加効果 ワープさせる

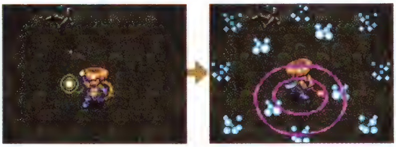
シレンがLv16以上になったときに習得できる技。シレンの前方と後方に対し、杖の魔法弾と同じようにどこまでも飛ぶ光弾を放って攻撃できるため、通路でシレンが2体のモンスターに挟み込まれてしまったときに使うと効果的。また、ダメージを与えたあとにモンスターを別の部屋へワープさせる追加効果もある。



ルームサイクロン

威力 B　追加効果 —

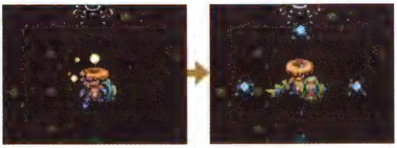
シレンがLv22以上になったときに習得できる技。巻物と同様、部屋の中のすべてのモンスターに攻撃できるため使い勝手がいい。その反面、威力は控えめで、シレンのレベルが低いと防御力の低いモンスター相手でも40前後のダメージしか与えられない。強敵相手では倒しきれないため、反撃を受けない位置で使おう。



十文字やる気なし弾

威力 B　追加効果 無気力状態

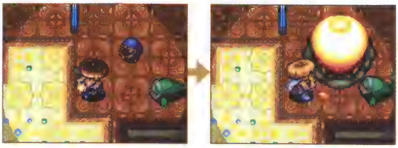
シレンがLv28以上になったときに習得できる技。シレンの前後左右方向にどこまでも飛んでいく光弾を飛ばして攻撃できるため、四方をモンスターに囲まれてしまった場合に使うと便利だ。威力はやや低めだが、ダメージを与えたモンスターを無気力状態にできるので、たとえ一撃で倒せなくても反撃される心配はない。



サイゴノアガーキ

威力 —　追加効果 —

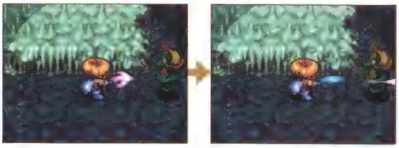
ボロンガ村の夜の冒険のほこらを最初にクリアした際に覚えられる技。フロア内にいるすべてのモンスターを消滅させるが、消滅させたモンスターから経験値は獲得できず、さらには一定の確率でシレンが倒れてしまう可能性もあり、使用するにはリスクが高い。なお、ボスに使うと50ダメージ与えられる効果に変わる。



貫通アロアロー

威力 A　追加効果 —

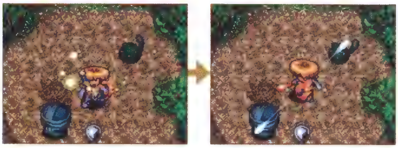
通行人の初級マスターに教えてもらえる技。攻撃範囲はシレンの前方に無制限で、光弾がモンスターに当たっても消えず貫通していく。ただし、壁は貫通しないので、壁越しにいるモンスターにはダメージを与えられない。通路にモンスターが一直線に並んだときに使うといい。比較的威力が高いのが最大の魅力だ。



前後貫通カゲヌイ砲

威力 B　追加効果 影縫い状態

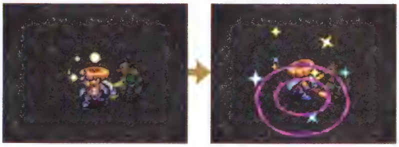
初級マスターに教えてもらえる技。シレンの前後に対し、貫通アロアローと同じくモンスターだけを貫通する光弾を放って攻撃するため、挟み撃ちされた際に使うのがいい。ダメージを与えたモンスターを影縫い状態にできるが、影縫いは移動ができなくなるだけなので、倒しきれないと反撃を受けてしまう点に注意。



まわりやっつけ破

威力 B　追加効果 —

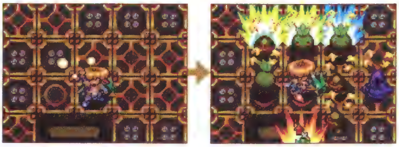
初級マスターに教えてもらえる技。シレンの周囲1マスにいるすべてのモンスターを攻撃できるが、威力が低めなうえに追加効果もないので、強敵に使うには心もとない。ただし、この技を使い続けると、旋風やぶれかぶれを習得できる。強敵の出現しない浅い階層で、旋風やぶれかぶれを覚えるまでは使用してみよう。



おいでよ混乱破

威力 —　追加効果 混乱状態

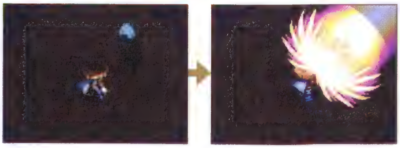
初級マスターに教えてもらえる技。フロア内にいるすべてのモンスターをシレンの周囲に呼び出して混乱状態にできる。混乱状態のモンスターに攻撃される危険はあるが、呼び出してから複数の生物に効果のある技を使えばフロア内のモンスターを一掃できるのは魅力。防御力に自信があるなら、使ってみるのもいい。



大貫通ドドーン砲

威力 B　追加効果 —

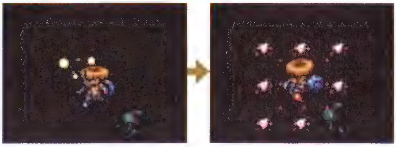
通行人の中級マスターに教えてもらえる技。使うとシレンの正面方向に横幅3マス分の光の波を放てる。光の波はモンスターを貫通してどこまでも飛んでいくため、たくさんのモンスターを一気に攻撃しやすいことが魅力だが、やや威力が低いことと、壁を貫通しての攻撃はできないことがデメリットといえる。



八方向ダターン弾

威力 **B** 追加効果 —

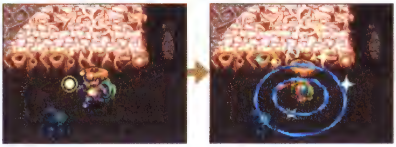
中級マスターに教えてもらえる技で、シレンの前後左右ナナメの8方向に対し、無限に飛んでいく光弾を放てる。基本的に威力が低めで追加効果もないが、一度に多くのモンスターに攻撃を当てることで威力が増す性質があるので、モンスターに囲まれた際に使うことを想定して首飾りに宿しておくのもいいだろう。



まわりから吸収破

威力 **C** 追加効果 HP回復

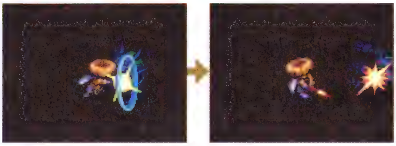
中級マスターに教えてもらえる技。周囲1マスにいるすべてのモンスターを攻撃でき、与えたダメージに応じてシレンのHPを回復できる追加効果もある。一見すると便利そうだが、威力がかなり低く、モンスターの反撃によって回復したHP以上にダメージを受けてしまうことも多いため、使い勝手はあまりよくない。



ビリヤードッシン

威力 **A** 追加効果 吹き飛ばし

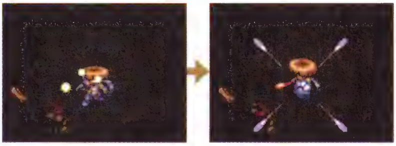
中級マスターに教えてもらえる技。シレンの正面にいるモンスターにしかダメージを与えられないが、技が当たったモンスターは10マス先に吹き飛び、その途中でほかの生物に当たると、その生物もまた吹き飛び……というように、吹き飛ぶ効果が伝染していく。ただし、一撃で倒したモンスターは吹き飛ばない。



貫通ドドーンクロス

威力 **B** 追加効果 —

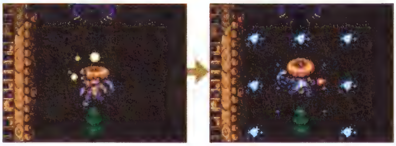
通行人の上級マスターに教えてもらえる技。シレンの前後左右にどこまでも飛んでいく光弾を放てる。十文字やる気なし弾と同じ感覚で使えるが、こちらの光弾はモンスターを貫通するのでより使い勝手がいい。また、威力こそ低めだが、同時に多くのモンスターに当てると与えられるダメージが大きくなる性質がある。



八方向バクスイ弾

威力 **B** 追加効果 バクスイ状態

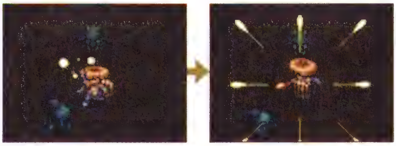
上級マスターに教えてもらえる技。前後左右ナナメの8方向に光弾を飛ばして攻撃する。威力は低めだが、同時に多くのモンスターに当てるとダメージが増大する点と、追加効果でバクスイ状態にできる点が魅力。バクスイ状態のモンスターは眠りから目覚めたときに行動速度が上がるので、目覚めるまえに倒そう。



八方向貫通ドドーン

威力 **C** 追加効果 —

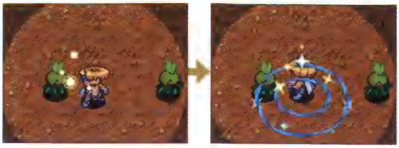
上級マスターに教えてもらえる技。前後左右ナナメの8方向に、モンスターを貫通する光弾を飛ばして攻撃する。威力が低いのがネックだが、複数のモンスターに同時に技を当てると威力が高まるので、モンスターに囲まれたときに使おう。3体以上のモンスターに当てれば、威力Bの技と同程度のダメージを期待できる。



まわり空振り破

威力 B 追加効果 空振り状態

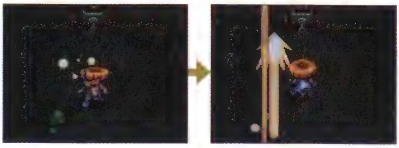
上級マスターに教えてもらえる技。シレンの周囲1マスにいるすべてのモンスターを攻撃できる。威力はやや低めだが、技を受けたモンスターを直接攻撃が必ず外れる空振り状態にできるため、反撃を受けにくくなるのが魅力だ。ただし、空振り状態は炎や大砲などの特殊攻撃には影響しないことを覚えておきたい。



ルーム衝撃閃光

威力 B 追加効果 —

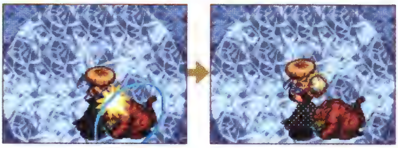
上級マスターに教えてもらえる技。ルームサイクロンと同じく部屋の中にいるすべてのモンスターを攻撃できるが、同系統のルームサイクロンと比べて威力は若干低め。追加効果もないため使い勝手はよくないが、使っているとランダムでルームフーイン閃光を覚えられるため、その技を覚えるまでは使っていこう。



三匹うぎゃあ破

威力 — 追加効果 —

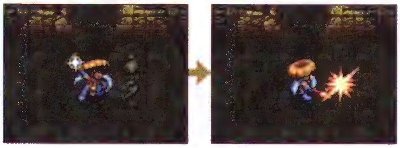
シレンがLv99になったときに習得できる技。かまいたち系の武器で直接攻撃したときと同じく、前方3方向に向かって攻撃できる。技が当たったモンスターを必ず消滅させられるのが魅力だが、消滅したモンスターからは経験値を獲得できないのが難点。なお、ボスにこの技を使った場合は50ダメージを与えられる。



ダダーン弾

威力 S 追加効果 —

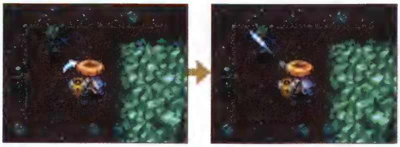
ぐわ！　カタマッタ弾を使ったときに一定の確率で覚えられる技。追加効果はないものの、威力はすべての技の中でもっとも高く、シレンのレベルが高ければ100以上の大ダメージを与えられることもある。エリガン種や、ひとくいデビル種のような強敵を除けば、ほとんどのモンスターを一撃で倒せる。



貫通居眠りアロー

威力 B 追加効果 睡眠状態

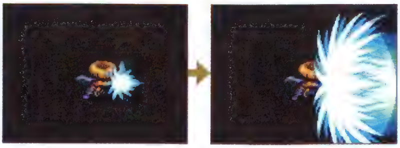
貫通アロアローを使ったときに一定の確率で覚えられる技。攻撃範囲は貫通アロアローと同じだが、こちらは追加効果でモンスターを睡眠状態にすることができる。そのおかげで反撃を受ける危険はなくなったが、威力がやや低下しており、モンスターを一撃で倒せないことも多い。威力を重視するならほかの技を使おう。



大貫通鈍足砲

威力 C 追加効果 行動速度低下

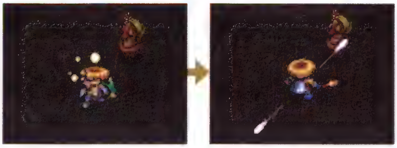
大貫通ドドーン砲を使ったときに一定の確率で覚えられる技。攻撃範囲は大貫通ドドーン砲と同じだが、モンスターの行動速度を下げる追加効果が備わっている。威力が低いためモンスターを一撃で倒すには力不足だが、なかなか倒せない強敵のHPを削る目的に使えば、その後の戦いを有利に進めることができる。



前後貫通ドドーン砲

威力 B　追加効果 —

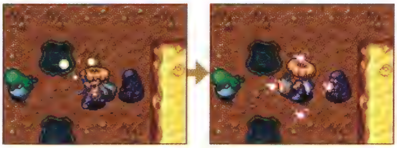
前後貫通カゲヌイ砲を使ったときに一定の確率で覚えられる技。攻撃範囲は前後貫通カゲヌイ砲と同じだが、追加効果がなくなったぶん威力が若干上がっており、威力Bの技の中ではかなり大きなダメージを期待できる。とはいえ、威力Aの技には及ばないので、貫通して攻撃できる以外に汲むべき点はない。



十文字ダダーン弾

威力 A　追加効果 —

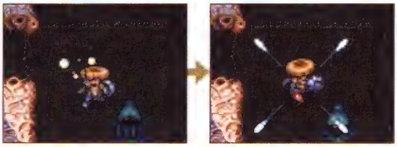
十文字やる気なし弾を使ったときに一定の確率で覚えられる技。攻撃範囲は十文字やる気なし弾と同じで、追加効果はなくなったが、威力が大幅に上がっている。モンスター1体だけに使っても大ダメージを期待でき、同時に多くのモンスターに当てればさらに威力が上がるため、威力を重視するならば外せない技だ。



貫通ゾワゾワクロス

威力 C　追加効果 ゾワゾワ状態

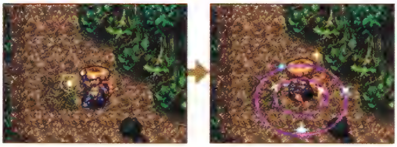
貫通ドドーンクロスを使ったときに一定の確率で覚えられる技。攻撃範囲はもとの技と同じで、威力がかなり下がってしまった代わりに、モンスターをゾワゾワ状態にできる追加効果が備わった。モンスターを貫通して飛んでいくため、複数のモンスターをマイナスの状態変化にできる技の中では優秀な部類に入る。



旋風やぶれかぶれ

威力 —　追加効果 —

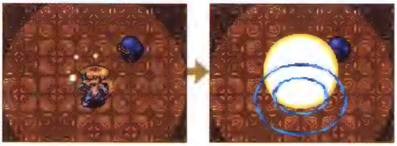
まわりやっつけ破を使ったときに一定の確率で覚えられる技。周囲1マスにいるすべてのモンスターのHPを1にできるが、代わりにシレンのHPが半減してしまうため、やや使いにくい。しかし、この技は道具を成長させる際に真価を発揮する。詳細はP99にて。なお、ボスに使った場合は50ダメージ与えられる。



ルームミエナイヨール

威力 C　追加効果 目つぶし状態

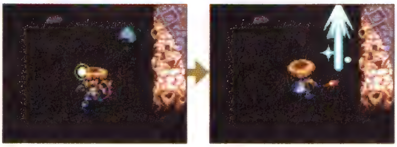
ルームサイクロンを使ったときに一定の確率で覚えられる技。威力はかなり低いものの、部屋の中にいるすべてのモンスターを攻撃できるうえ、さらに目つぶし状態にできるのは魅力。目つぶし状態のモンスターは、たとえ隣りにシレンがいたとしても、攻撃せずに闇雲に動き回るようになるため、反撃されにくいのだ。



ルームフーイン閃光

威力 C　追加効果 封印状態

ルーム衝撃閃光を使ったときに一定の確率で覚えられる技。もとの技と比べてさらに威力が低下しているが、部屋の中にいるすべてのモンスターの特殊攻撃を封じてしまうことができる。ボウヤカート種やドラゴン種など、遠距離から攻撃してくるモンスターに使うと効果的だ。ただし、直接攻撃は封じられない点に注意。



状態変化

冒険中は、道具やワナ、モンスターの特殊攻撃などが原因で、シレンや仲間、モンスターに状態変化が起こる。以下でその効果や対処法を覚えておこう。

状態変化の基本

本作に登場する状態変化は、P89までに紹介する全45種類。状態変化には、シレンの冒険の妨げになるものもあれば、有利に働くものもある。その両方と、うまく付き合いながら冒険を進めよう。同じ状態変化でも、その原因によって効果時間が異なってくることがあるが、基本的にはシレンや仲間に発生した状態変化は次のフロアに移動するか、与薬の巻物で解除できる。また、モンスターの状態変化は魔物活性化のワナを踏んだり、レベルが上がることで解除される。

基本的には、マイナスの状態変化の解除法と道具で発生させられる状態変化を知っておけばOK。

状態変化の種類と特徴【50音順】

イカリ

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	イカリの札、イカリのワナ				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過				

感情がたかぶって攻撃力が上がった状態。おもにイカリの札やイカリのワナの効果、ガルウィンの特技であるラムジュースの効果でこの状態となり、基本的には一定ターンが経過することで解除される。直接攻撃や矢などで与えるダメージが通常の約2倍となるため、攻撃力の高い仲間がこの状態になると心強い。なお、シレンがこの状態になるには、ひまガッパ種のモンスター(→P263)の特性を利用する必要がある。

攻撃力が高いガルウィンをこの状態にできれば、大ダメージを期待できる。

痛み分け

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	痛み分けの杖				
おもな解除方法	フロア移動、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

痛み分け状態にした側の生物がダメージを受けた際に、痛み分け状態にされたもう一方の生物も同じ量だけダメージを受ける状態。痛み分けの杖の効果でこの状態に変化し、基本的には痛み分け状態にした側の生物がフロアからいなくなるまで状態が持続する。シレンは杖を振る側なので痛み分け状態にされる機会は少ないが、ひまガッパ種のモンスターに痛み分けの杖を投げ当てられるとこの状態になってしまう。

これを利用して夜のモンスターにダメージを与えられるが、リスクは高い。

一方通行

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	一方通行のワナ				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、魔物活性化のワナ				

一方通行のワナに記された矢印の方向にしか移動や攻撃ができなくなる状態。一方通行のワナが作動するとこの状態となり、通常は一定ターンが経過すると解除される。シレンがモンスターをワナにかけられるワナ師になっているあいだは、一方通行のワナを用いてモンスターをこの状態にし、ほかのワナに誘導して倒す戦い方が有効になるので覚えておこう。なお、上記のワナはトラップ·ゾーンにしか出現しない。

ワナで指定した方向にほかのモンスターがいた場合は、同士討ちも狙える。

オオイカリ

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	オオイカリの札				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過				

イカリ状態と同じく攻撃力が2倍となり、さらに行動速度が上がった状態。オオイカリの札の効果でのみこの状態となり、次のフロアに移動しない限りは一定ターンの経過で解除される。できれば仲間に使いたいが、オオイカリの札が落ちているダンジョンでは札が未識別のため、誤ってモンスターに投げてしまいやすい。モンスターをこの状態にした場合は、すぐに睡眠状態や混乱状態などにして手早く倒そう。

対処方法を持たずにモンスターをこの状態にしてしまうと、非常に危険。

オーラ

状態変化する生物					
シレン	×	仲間	×	モンスター	○
おもな原因	——				
おもな解除方法	封印状態、身代わり状態、オーラ消しの巻物				

モンスターが、ステータスの上がるオーラをまとって出現した状態。オーラには赤、青、黄の3種類があり、赤オーラが攻撃力、青オーラは防御力が上昇している状態、黄オーラはモンスターの行動速度が倍速2回攻撃となった状態だ。ターンの経過で解除されることはないが、シレンが何らかの道具を使ってオーラをまとったモンスターを封印や身代わり状態にしたり、オーラ消しの巻物を読むことで解除できる。

オーラ状態のモンスターは手強いが、倒せば通常の2倍の経験値をもらえる。

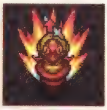
風来見聞録 オーラ状態への対処法

ステータスが上がっているオーラ状態のモンスターに対して、シレンが直接攻撃だけで戦うのは武器や盾がかなり強くないと危険だ。以下では、オーラ状態の各色に対して有効な戦い方をまとめてみた。オーラをまとったモンスターと遭遇したときの参考にしてほしい。

オーラの種類ごとの対処方法

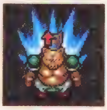
赤オーラ

攻撃力が上がっていても直接攻撃されなければ問題はない。影縫い状態にして遠距離から攻撃を。



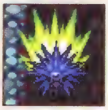
青オーラ

防御力が高くても、石やドラゴン草を使った攻撃ならば、通常時と同じダメージを与えられる。



黄オーラ

倍速2回攻撃なのはやっかい。睡眠状態にして行動そのものを封じてしまうのがベストだ。



1 システム解説

状態変化

影縫い

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	影縫いの札、影縫いのワナ				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

移動ができなくなる状態。おもに影縫いの札や影縫いのワナの効果で発生し、基本的には一定ターンが経過すれば解除される。なお、あくまでも移動ができなくなるだけなので、直接攻撃や道具の使用は通常どおり行なえる。このため、シレンが飛びつきの杖や場所がえの杖などを使えば、その場から動くことが可能だ。ちなみに、ガラ魔道士種などの一部のモンスターも、特殊攻撃を使って移動することがある。

隣接されてからこの状態にしたのでは遅い。離れたところから道具を使おう。

かなしばり

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	かなしばりの杖、一時しのぎの杖				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、攻撃される、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

体が動かなくなり行動できなくなる状態。おもにかなしばりの杖、一時しのぎの杖、ガラ魔道士種のモンスターの特殊攻撃などでこの状態となり、ほかの生物から攻撃されたり、何らかの効果を1回でも受けると解除される。基本的にターン経過では解除されないが、シレンがこの状態になったときだけは一定ターンの経過で解除される。ちなみに、仲間がこの状態になったら、シレンが話しかけることで解除できる。

部屋の入口でモンスターをかなしばり状態にすれば部屋の安全を確保できる。

仮眠

状態変化する生物					
シレン	×	仲間	×	モンスター	○
おもな原因	——				
おもな解除方法	同じ部屋に入る、部屋を出る、隣接する、攻撃される、魔物活性化のワナ				

居眠りをして行動できない状態。部屋にいるモンスターがたまにこの状態になっていることがあり、シレンが同じ部屋に入るか、その部屋を出る、または仮眠状態のモンスターに隣接した際にランダムで解除される。眠っているモンスターとの戦いをさけたいのなら、なるべく近づかないようにしたいところ。ちなみに、モンスターの頭上に「z」と表示されないため、似た効果の睡眠状態と見分けるのは簡単だ。

直接ダメージを与えても目覚める。戦う場合は遠くから先制攻撃していこう。

空振り

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	空振りの札、まわり空振り破				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

直接攻撃がいっさい命中しなくなる状態。おもに空振りの札や、シレンの技であるまわり空振り破の効果でこの状態となり、基本的には一定ターンが経過することで解除される。モンスターをこの状態にできれば楽に戦えるが、空振り状態はあくまで直接攻撃が命中しなくなる効果のため、特殊攻撃は通常どおり受けてしまうことに注意。また、シレンの飛び道具や技、仲間の特技による攻撃にも影響しない。

直接攻撃が必ず当たる必中小刀系の武器なら、この状態でも攻撃が当たる。

狂戦士

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	狂戦士の種、狂戦士の札				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

思うように行動できなくなり、手近な生物に見境なく攻撃するようになる状態。おもに狂戦士の種や狂戦士の札などの効果でこの状態となり、基本的には一定ターンが経過すると解除される。シレンがこの状態になると操作不能となり、仲間を倒してしまうこともあるので注意したい。なお、夜のモンスターは、もともと近くにいる生物を手当たり次第に攻撃するという似たような性質があるため、この状態にはならない。

モンスターの同士討ちを狙うのがおもな使い方だが、レベルアップに注意。

強烈痛み分け

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	祝福状態の痛み分けの杖				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

強烈痛み分け状態にした側の生物がダメージを受けたとき、強烈痛み分け状態にされた側の生物が、その2倍のダメージを受ける状態。祝福状態の痛み分けの杖の効果でこの状態となり、基本的にはこの状態にした側の生物が、フロアからいなくなるまで効果が持続する。シレンは、痛み分け状態と同様に、ひまガッパ種のモンスターに祝福状態の痛み分けの杖を投げ当てられた場合にのみ、この状態になる。

攻撃力の高いモンスターをこの状態にすれば、自滅してくれることも多い。

強烈かなしばり

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	祝福状態のかなしばりの杖				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、2回攻撃される、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

体が動かなくなって何もできなくなる状態。祝福状態のかなしばりの杖や、祝福状態の一時しのぎの杖などの効果でこの状態になり、ほかの生物の攻撃や、マグマ床でのダメージ、状態変化など何らかの効果を2回受けた瞬間に解除される。なお、このときの攻撃の回数は、たとえ攻撃を空振りしても1回としてカウントされる。ちなみに、仲間がこの状態になった場合は、シレンが1回話しかけるだけで解除できる。

1回攻撃しただけでは解除されないので、相手の反撃を恐れずに攻撃できる。

空腹

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	満腹度0				
おもな解除方法	満腹度回復				

お腹が減って倒れそうになっている状態。シレンの満腹度が0になるとこの状態となり、上下の画面に映し出される各種ウインドウのワクが黄色に変色し、さらに1ターン経過するたびにシレンのHPが1ずつ減っていってしまう。そのまま放っておくとシレンが倒れてしまうので、食べ物を食べたり、草を飲んだりしてシレンの満腹度を回復させよう。満腹度が1以上になればこの状態を解除できる。

ウインドウに警告が流れるので、HPが減るまえに満腹度を回復させよう。

くちなし

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	くちなしの巻物				
おもな解除方法	フロア移動				

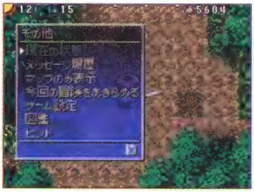
口が使えない状態。おもにシレンがくちなしの巻物を読むとこの状態になり、効果はフロアを移動するまで持続する。この状態になると口を使った行動、つまり草を飲む、巻物を読む、食べ物を食べる、仲間や通行人に話しかけるなどができなくなる。くちなしの巻物は、巻物が未識別で床に落ちているダンジョンでしか手に入らないので、巻物を読んで識別する際は、万が一のことを考えて階段の近くで行ないたい。

口を使った行動以外はできるが、満腹度が減るまえに次のフロアへ進もう。

ゲージ消失

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	ゲージ消失のワナ				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物				

シレンのHP、満腹度、状態変化が確認できなくなる状態。ゲージ消失のワナの効果でこの状態となり、基本的には100ターンが経過すると解除される。この状態になると、上画面のステータス詳細で満腹度と現在の状態の項目が「？？？」と表示され、下画面のゲージも消えてしまう。HPを確認できないためモンスターと戦いにくいが、受けたダメージは表示されるので、現在のHPを想定しながら戦うことは可能だ。



状態変化を確認できるメニューが暗くなり、選択できなくなってしまう。

攻撃力アップ

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	パワーアップ草、エドナの特技				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過				

攻撃力が上がった状態。パワーアップ草の効果や、仲間のエドナに話しかけることでこの状態になる。パワーアップ草の場合は一定ターンが経過すると解除されるが、エドナに話しかけた場合は次のフロアに移動するまで効果が持続するため、この状態となったフロアで経験値稼ぎをすると効率よくレベルを上げられる。ちなみに、イカリ状態と併用できれば、直接攻撃でかなりの大ダメージを与えることが可能になる。

この状態は重複可能。パワーアップ草を複数飲むと攻撃力がかなり高まる。

攻撃力ダウン

状態変化する生物					
シレン	×	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	毒草、装備外しのワナ				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

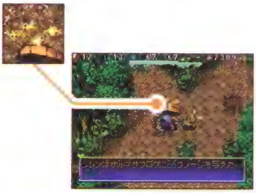
攻撃力が下がった状態。仲間やモンスターに毒草や毒矢などが当たるとこの状態になるほか、シレンがワナ師なら、毒矢のワナや装備外しのワナなどにかけることでモンスターをこの状態にすることができる。原因がどれでも、基本的にシレンが次のフロアに移動するまで効果が持続するため、モンスターをこの状態にできればかなり戦いやすい。ただし、特殊攻撃でのダメージは減少しないことを覚えておこう。

攻撃力の高いモンスターは、できるだけこの状態にしてから戦いたい。

混乱

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	混乱草、混乱の札、回転板のワナ				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

思うように直接攻撃や移動ができなくなる状態。おもに混乱草や回転板のワナの効果でこの状態になり、基本的には一定のターンが経過すると解除される。この状態になると生物の移動や攻撃する方向がランダムになるが、道具を投げたり、飛び道具や杖、技などで攻撃する場合は通常どおり指定した方向にできる。もしシレンが混乱状態にされてしまったら、それらの攻撃で戦っていくのが無難だ。



混乱状態になると仲間を攻撃することもある。直接攻撃はしないでおこう。

催眠

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	ゲイズ種のモンスターの特殊攻撃				
おもな解除方法	ターン経過				

催眠術で操られた状態。ゲイズ種のモンスターの特殊攻撃を受けるとこの状態になり、1ターン経過するともとに戻る。しかし、その1ターンのあいだに、シレンが何もない場所を攻撃したり、装備している武器や盾をあらぬ方向に投げたり、草や巻物などを勝手に使ったりといった、とんでもない行動をとってしまうため非常にやっかい。ゲイズ種のモンスターを見かけたら、まず封印状態にして特殊攻撃を封じよう。

連続で特殊攻撃を使われると悲惨。ゲイズ種の操り人形と化してしまう。

忍び足

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	チョコバナナ				
おもな解除方法	フロア移動				

仮眠状態のモンスターを目覚めさせずに行動できる状態。シレンがチョコバナナを食べるとランダムでこの状態となり、そのフロアにいるあいだは効果が持続する。どんなに近づいても仮眠状態のモンスターを目覚めさせずに済むため、確実に先制攻撃を当てられるのが利点。また、複数のモンスターが仮眠状態でいるモンスターハウスにおいて、モンスターたちを起こさずに道具だけ手に入れるといった利用法もある。

どんなに近づいても大丈夫。ただし魔物活性化のワナにだけは注意しよう。

睡眠

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	睡眠草、睡眠の札、睡眠のワナ				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

眠ってしまって何もできない状態。おもに睡眠草や睡眠の札などの効果でこの状態となり、基本的には一定ターンが経過すると解除される。仮眠状態と違うのは、モンスターの頭上に「z」と表示される点と、たとえ近づいたり攻撃しても一定ターンが経過するまでは目覚めないという点だ。モンスターを眠らせてしまえば反撃される危険もないため、強敵と出会った際はまずこの状態にしてから戦いたい。

逆にシレンが睡眠状態となった場合は、連続で攻撃されて非常に危険。

スリップ

状態変化する生物					
シレン	×	仲間	×	モンスター	○
おもな原因	バナナの皮				
おもな解除方法	ターン経過、魔物活性化のワナ				

体勢が崩れて行動できない状態。バナナの皮を踏んだモンスターがこの状態となり、基本的には6ターン経過すると解除される。また、この状態になったモンスターに直接攻撃すると、通常時の2倍のダメージを与えられるうえ、モンスターが行動できないため反撃される危険もない。戦いでかなり優位に立てるが、浮遊系モンスターだけはバナナの皮を踏まないため、スリップ状態にできないことに気をつけよう。

祝福状態のバナナの皮なら、12ターンのあいだ相手をスリップ状態にできる。

成長

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	成長の種				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過				

シレンの装備している武器や盾の成長ゲージが上がりやすくなる状態。シレンが成長の種を飲むとこの状態となり、基本的には100ターン経過すると解除される。この状態になったときにモンスターを倒すと、通常より多くの成長度を稼げるため、効率よく武器や盾を成長させる際には欠かせない。なお、祝福状態の成長の種を飲んだ場合は、シレンが次のフロアに移動するまで効果時間が延びる。

この状態で成長度の高いモンスターを倒せば、効率よく道具が成長する。

ゾワゾワ

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	ゾワゾワの巻物、ゾワゾワの札				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

自分の背後が気になってしまう状態。おもにゾワゾワの巻物やゾワゾワの札の効果でこの状態となり、基本的には一定ターンの経過で解除される。シレンがこの状態になると直接攻撃や飛び道具、杖の魔法弾、技といったあらゆる攻撃が指定した方向と逆にくり出されてしまう。しかし、この際にモンスターがいる方向と逆に攻撃を入力すれば、思いどおりの方向に攻撃をくり出すことが可能なことを覚えておこう。

モンスターや仲間は、必ず目標と逆の方向に攻撃するようになってしまう。

ちから守り

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	チョコバナナ				
おもな解除方法	フロア移動				

ちからが守られた状態。シレンがチョコバナナを食べるとランダムでこの状態となり、次のフロアに移動するまでは状態が持続する。シレンが毒サソリ種のモンスターの特殊攻撃を受けたり、毒草を飲んだりしてもちからが下がらなくなるのは魅力だが、あまり実用性はない。チョコバナナを食べたときにランダムで変化する、忍び足、ちから守り、腹減らず、拾い識別、不眠の5つの状態の中ではハズレの部類といえる。

毒サソリ種のモンスターが出現するフロアでこの状態になれれば重宝する。

手封じ

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	手封じの壺				
おもな解除方法	フロア移動、直接攻撃				

壺に手がはまって抜けなくなる状態。手封じの壺に道具を入れるとシレンがこの状態になり、何度か直接攻撃して壺を割るか、次のフロアに移動するまでは効果が持続する。この状態になると武器を装備できず、道具も使用できない。さらに床に落ちている道具を拾うこともできなくなるので、なるべく早くフロアを移動して解除したい。なお、この状態になるときに入れた道具は、壺が割れた際に足元に落ちる。

夜にこの状態になると、松明を装備できず技も使えないため非常に危険だ。

鈍足

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	毒草、鈍足の杖、鈍足の札				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

行動速度が下がり、2ターンに1回しか行動できない鈍足になった状態。おもに毒草や鈍足の杖、鈍足のワナなどの効果でこの状態となり、シレンや仲間の場合は一定のターンが経過すると解除される。なお、モンスターが毒草などの効果を受けた場合は半永久的に鈍足状態のままなので、出会い頭にこの状態にしてしまえば、1回攻撃して1マス後ろに下がるという行動をくり返すだけで、ダメージを受けずに安全に戦える。

モンスターが鈍足でシレンが倍速の状態なら、4回連続で行動できる。

倍速

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	すばやさ草、加速の杖、加速の札				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過				

行動速度が上がり、1ターンに2回行動できる状態。モンスターの場合は、倍速1回攻撃、倍速2回攻撃どちらの速度でも倍速状態と呼ぶ。おもにすばやさ草や加速の札などの効果でこの状態となり、基本的には一定ターンの経過で解除される。モンスターとの戦いでは、行動速度が高いほうが優位に立てるため、この状態のモンスターと戦う際は、まず相手を状態変化で行動できなくしてから攻撃したい。

倍速状態のモンスターから逃げるのは難しい。覚悟を決めて戦いの準備を。

バクスイ

状態変化する生物					
シレン	×	仲間	×	モンスター	○
おもな原因	バクスイの巻物				
おもな解除方法	ターン経過、魔物活性化のワナ				

睡眠状態よりもさらに深く眠った状態。おもにシレンがバクスイの巻物を読むことでこの状態となり、基本的には一定ターンが経過すると解除される。眠っている時間は睡眠状態よりも長いが、バクスイ状態のモンスターは目覚めた瞬間に行動速度が上がってしまうため、使いどころを間違えると逆にピンチになる。部屋の中でバクスイの巻物を使った際は、モンスターが眠りから覚めるまえにすべて倒してしまいたい。

モンスターハウスで使用した場合、一時的に攻撃をしのげるがあとが怖い。

バナナ

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	バナナのワナ				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

体がバナナになった状態。おもにバナナのワナや、バナナ見習い種のモンスターの特殊攻撃でこの状態となり、基本的には一定ターンが経過すると解除される。シレンや仲間がこの状態になると、炎や爆発などに巻き込まれたり、デロデロのワナを踏んだりしたときに一撃で倒れてしまう。逆に、モンスターをバナナ状態にしたときも同じ方法で倒すことができるので、シレンがワナ師になったときには大いに利用しよう。

この状態の生物が炎や爆発を受けると焼きバナナに。食べ物の補給にぜひ。

腹減らず

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	チョコバナナ				
おもな解除方法	フロア移動				

満腹度が減らなくなった状態。シレンがチョコバナナを食べたときにランダムでこの状態になり、次のフロアに移動するまで効果が持続する。満腹度が減らなくなるという非常に有用な効果のため、ひとつのフロアで延々と経験値やギタン、武器や盾の成長度などを稼ぎたい場合に便利。その際は、クロンの風に飛ばされたり、ひとくいデビル種のモンスターに倒されて冒険失敗とならないように注意しよう。

バナナを節約できるほか、食べ続けて満腹度の最大値を増やすときにも便利。

冷えびえ

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	×
おもな原因	アイスバナナ				
おもな解除方法	フロア移動				

体が冷えている状態。シレンがアイスバナナを食べたり、バナナ王子が冷えびえ状態化のバナパワーを使うとこの状態となり、次のフロアに移動するまで効果が持続する。この状態になると、炎や爆発など、熱を発するあらゆる攻撃を無効化できるため、オヤジ戦車種やドラゴン種などのモンスターと戦う際は非常に便利。とくに、熱の攻撃を受けると一撃で倒れてしまうバナナ王子をこの状態にするメリットは大きい。

バナナ王子が冷えびえ状態でいるあいだは、戦いはほぼ彼に任せられる。

拾い識別

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	チョコバナナ				
おもな解除方法	フロア移動				

床に落ちている道具を拾った瞬間、その道具を識別できる状態。シレンがチョコバナナを食べたときにランダムでこの状態となり、次のフロアに移動するまで効果が持続する。未識別の道具が多く落ちているダンジョンで、この状態になれると便利。とくに、シレンへの道のダンジョンには道具を持ち込めるので、チョコバナナをいくつも持ち込み、この状態を利用して序盤の階層で道具を識別しておくと冒険が楽になる。

1回でこの状態になれないことも多いので、チョコバナナは複数持とう。

拾えず

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	拾えずの巻物				
おもな解除方法	フロア移動、与薬の巻物				

道具が拾えなくなる状態。おもにシレンが拾えずの巻物を読んだときにこの状態となり、次のフロアに移動するまで効果が持続する。持ち物と交換して道具を拾うことも、足元の道具を保存の壺に入れることもできないが、足元の道具を持たずに使ったり、投げたりすることだけは可能。拾えずの巻物は巻物が未識別で床に落ちているダンジョンでしか手に入らないので、読んで識別する際は階段の近くでするのが無難だ。

お店でも道具を拾えない。与薬の巻物がないならあきらめて次のフロアへ。

封印

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	封印の杖、封印の札				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

能力が封印された状態。おもに封印の杖や封印の札の効果でこの状態となり、基本的には次のフロアに移動するまで効果が持続するが、シレンがこの状態になった場合のみ、一定ターンの経過で解除される。炎を吐くといったやっかいな特殊攻撃をしてくるモンスターは、この状態にしてから戦うと倒しやすい。なお、シレンがこの状態になると、くちなし状態の効果に加え、杖や技を使えなくなるので非常に危険だ。

この状態で杖を振っても魔法弾は出ないが、杖を投げて使うことは可能だ。

不眠

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	チョコバナナ				
おもな解除方法	フロア移動				

眠らなくなる状態。シレンがチョコバナナを食べたときにランダムでこの状態となり、次のフロアに移動するまで効果が持続する。睡眠のワナやモンスターの特殊攻撃などによって眠らされることがなくなり、一方的に攻撃されて倒される危険がなくなる点はありがたい。ただし、睡眠状態にしてくるモンスターへの対策は、睡眠よけの腕輪があればこと足りるため、この状態の恩恵を感じられる状況はかなり少ない。

睡眠状態にしてくるモンスターは少ないが、それらに対しては効果的。

防御力アップ

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	エドナの特技				
おもな解除方法	フロア移動				

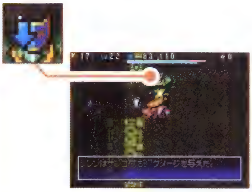
防御力が上がった状態。おもにシレンがエドナに話しかけたり、すいだすゾウ種の一部のモンスターが特殊攻撃で状態変化を解除した際にこの状態となり、次のフロアに移動するまで状態が持続する。この状態になると相手の直接攻撃や矢などで受けるダメージを軽減することができるが、炎や爆発などの特殊攻撃で受けるダメージは減らせない。なお、この状態はモンスターだけが重複してその効果をより高められる。

この状態を重複したモンスターには、直接攻撃ではダメージを与えにくい。

防御力ダウン

状態変化する生物					
シレン	×	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	サビのワナ、装備外しのワナ				
おもな解除方法	フロア移動、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

防御力が下がった状態。サビのワナや装備外しのワナの効果でこの状態となり、シレンが次のフロアに移動するまで効果が持続する。シレンがワナ師になって上記のワナを使ったときだけこの状態にすることができ、防御力が下がったモンスターに対して直接攻撃や矢で攻撃すると通常の約2倍のダメージを与えられる。なお、どちらのワナを用いてこの状態にしても、現われる効果はほぼ同じだ。



この状態にしておけば、武器の強さが低くてもモンスターを倒しやすくなる。

身代わり

状態変化する生物					
シレン	×	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	身代わりの杖				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、魔物活性化のワナ				

シレン以外の生物がシレンそっくりになり、ほかのモンスターから狙われる状態。身代わりの杖の効果でこの状態となり、基本的には一定ターンが経過すると解除される。身代わり状態になった生物は特性や特殊攻撃が発揮できず、移動や攻撃の方向がランダムとなる。対処に困るモンスターに使いたいところだが、この状態のモンスターを倒して、ほかのモンスターがレベルアップしてしまう状況にだけは気をつけたい。

さらにほかの生物をこの状態にすると身代わり状態だった生物は混乱状態に。

無気力

状態変化する生物					
シレン	×	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	物忘れの草、十文字やる気なし弾				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、魔物活性化のワナ				

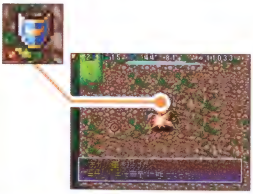
気力がなくなって行動できなくなった状態。おもに物忘れの草や、技の十文字やる気なし弾の効果でこの状態となり、基本的には一定のターンが経過すると解除される。無気力状態の生物は移動や攻撃ができなくなるほか、ほとんどのモンスターは特性も発揮できなくなるため倒しやすい。ただし、無気力状態になる時間は物忘れの草、十文字やる気なし弾どちらの効果でも3ターンと短いため、手早く倒す必要がある。

道具を投げ返す特性を持つひまガッパ種も、無気力状態だと投げ返さない。

無敵

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	無敵草				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過				

いっさいのダメージを受けなくなる状態。無敵草の効果でこの状態となり、基本的には一定ターンが経過すると解除される。なお、無敵状態は、直接攻撃、特殊攻撃、ワナなどの種類を問わずすべてのダメージを無効化できるが、状態変化や杖の効果は防げないことに注意しよう。逆に言うなら、もしモンスターがこの状態になっても、慌てないで、かなしばりや睡眠などの状態に変化させて対処できれば問題はない。



草が識別されていないダンジョンでは、間違って無敵草を投げてしまうことも。

メッキ

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	×	モンスター	×
おもな原因	メッキー				
おもな解除方法	フロア移動、攻撃				

シレンがメッキされた状態。通行人のメッキーにシレンをメッキがけしてもらうとこの状態になり、通常は次のフロアに移動するまで状態が持続する。この状態になるといっさいのダメージを受けなくなり、ワナを踏んだときの効果も無効化されるため、快適に冒険を進めることが可能だ。しかし、モンスターに攻撃されたり、ワナを踏んだりすると、ランダムで状態が解除されてしまうので油断は禁物。

メッキ状態になっても、ワナ以外でかかる状態変化は防げないことに注意。

目つぶし

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	目つぶし草、イカキング種の特殊攻撃				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、与薬の巻物、めぐすり草、魔物活性化のワナ				

一時的に目が見えなくなった状態。おもに目つぶし草の効果やイカキング種のモンスターの特殊攻撃でこの状態となり、基本的には一定ターンが経過すると解除される。シレンがこの状態になると下画面が真っ暗になり、シレンの姿とステータス、メッセージ以外表示されなくなる。なお、仲間やモンスターがこの状態になると、特技や特殊攻撃ができなくなり、移動の方向や直接攻撃するかどうかもランダムとなる。

シレンがこの状態で攻撃されると、相手の名前は「何者か」と表示される。

やりすごし

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	やりすごしの壺				
おもな解除方法	フロア移動、ターン経過、直接攻撃する				

生物が壺の中に隠れた状態。やりすごしの壺の効果でこの状態となり、シレンが壺の中に入った場合は一定ターンが経過すると解除される。この状態になるといっさい行動できなくなるが、モンスターがシレンを見失ってくれるため、危機的状況で使うといい。なお、仲間やモンスターがこの状態になった場合は、かなしばり状態と同様に何らかの効果を1回受けると状態が解除され、仲間のみ話しかけても解除可能だ。

倒されそうな仲間をこの状態にして保護する、といった使い方も考えられる。

よく見え

状態変化する生物					
シレン	○	仲間	○	モンスター	○
おもな原因	めぐすり草				
おもな解除方法	フロア移動、目つぶし草、イカキング種の特殊攻撃				

視力がよくなった状態。めぐすり草の効果でこの状態となり、目つぶし草を飲んだり、イカキング種のモンスターの特殊攻撃を受けたりしない限りは、次のフロアに移動するまで効果が持続される。水地形の上にいるチドロのように姿が見えないモンスターや、隠されたワナが見えるため、新たなフロアを訪れたときに使うと効果的だ。仲間をこの状態にすれば、通常では姿の見えないモンスターも攻撃してくれる。

夜のモンスターもこの状態になるが、目がよく見えない特徴はそのまま。

冒険の履歴

トップメニューの「冒険の履歴」には、冒険の足跡とマニアの証という、シレンの冒険中の行動を記録できるふたつの項目がある。以下で、それぞれの内容を解説していこう。

冒険の足跡

冒険の足跡には、シレンがカヒタン島での冒険で体験したあらゆる出来事が項目別に記録されていく。項目は全56種類あり、その内容はシレンのステータス関連の記録、ダンジョンを何回クリアしたかの記録、図鑑の埋まり具合などさまざま。「合成の壺を遠投した」のようにあえて狙わないと記録されないものも存在するので、下記のリストを参考に、ぜひすべてを埋めてみてほしい。

冒険の足跡一覧

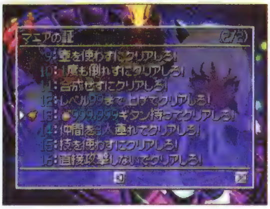
※●にはプレイヤーの最高記録が表示される

No.	内容
1	最高レベル●
2	最大HP●
3	最大満腹度●
4	最大経験値●
5	最大ちから●
6	最大所持ギタン●
7	最高スコア●
8	1フロアで倒したモンスター●体
9	1回の攻撃で与えた最大ダメージ●
10	1回の攻撃で受けた最大ダメージ●
11	獣神カミナを倒した
12	獣神ジャガーを倒した
13	へもじを倒した
14	ブルドッ君を倒した
15	南の島の小浜をクリアした
16	エメラルドテラスを●回クリアした
17	プラチナ·パラダイスを●回クリアした
18	浜辺の魔洞を●回クリアした
19	キモ試しのほこらを●問クリアした
20	夜の冒険のほこらをクリアした
21	ジャガーの狩りの森を●回クリアした
22	二撃の洞窟を●回クリアした
23	あがらずの森を●回クリアした
24	罠けずの洞窟を●回クリアした
25	常夜の洞窟を●回クリアした
26	夢中の小道を●回クリアした
27	トラップ·ゾーンを●回クリアした
28	バナナ王国を●回クリアした
29	シレンへの道を●回クリアした
30	石像の洞窟の問題を●問クリアした
31	モンスターハウスに投げられた
32	合成の壺を遠投した
33	焼きバナナになって倒れた
34	くさったバナナになって倒れた
35	仲間に倒された
36	突風でボロンガ村に戻された
37	泥棒を●回成功した
38	泥棒を●回失敗した
39	救助に●回成功した
40	銀行をギタンでいっぱいにした
41	道具図鑑の武器を全て集めた
42	道具図鑑の盾を全て集めた
43	道具図鑑の腕輪を全て集めた
44	道具図鑑の矢を全て集めた
45	道具図鑑の石を全て集めた
46	道具図鑑の食料を全て集めた
47	道具図鑑の草を全て集めた
48	道具図鑑の巻物を全て集めた
49	道具図鑑の杖を全て集めた
50	道具図鑑の札を全て集めた
51	道具図鑑の壺を全て集めた
52	道具図鑑を完成させた
53	モンスター図鑑を完成させた
54	2択屋で●回成功した
55	2択屋で●回失敗した
56	技を●個覚えた

システム解説 冒険の履歴

マニアの証

マニアの証は、お題で指定された状況下でダンジョンをクリアする、というトライアル的なやり込み要素。お題の内容は下記のとおりで、どれも達成するのが非常に難しいものばかり。クリアするには、各お題ごとに必要な道具を揃えるだけでなく、達成しやすいのはどのダンジョンか考えることが重要になってくるだろう。



クリアすると、お題の横に祝福状態の道具と同じアイコンが表示される。簡単なものから挑みたい。

マニアの証一覧

No.	お題	クリア条件
1	武器を装備せずにクリアしろ!	武器を装備せずに二撃の洞窟以外のダンジョンをクリアする
2	盾や腕輪を装備せずにクリアしろ!	盾や腕輪を装備せずに二撃の洞窟以外のダンジョンをクリアする
3	石や矢を使わずにクリアしろ!	石や矢を使わずにダンジョンをクリアする
4	食料を食べずにクリアしろ!	食べ物を食べずにダンジョンをクリアする
5	草を使わずにクリアしろ!	草を使わずにダンジョンをクリアする。草を投げたり、復活の草ややりなおし草の効果で復活してもクリア不可になる
6	巻物を使わずにクリアしろ!	巻物を使わずにダンジョンをクリアする。聖域の巻物を床に置いたり、いかすしの巻物を食べたり、巻物を投げてもクリア不可になる
7	杖を使わずにクリアしろ!	杖を使わずにダンジョンをクリアする。杖を投げてもクリア不可になる
8	札を使わずにクリアしろ!	札を使わずにダンジョンをクリアする。札を投げてもクリア不可になる
9	壺を使わずにクリアしろ!	壺を使わずにダンジョンをクリアする。壺を投げてもクリア不可になる
10	1度も倒れずにクリアしろ!	1回も倒れずにダンジョンをクリアする。復活の草ややりなおし草、風来救助などで復活してしまうとクリア不可になる
11	合成せずにクリアしろ!	合成をいっさい行なわずに浜辺の魔洞をクリアする
12	レベル99まで上げてクリアしろ!	シレンのレベルを99まで上げた状態でダンジョンをクリアする
13	999999ギタン持ってクリアしろ!	シレンが999999G持った状態でダンジョンをクリアする
14	仲間を3人連れてクリアしろ!	仲間を3人連れた状態でダンジョンをクリアする
15	技を使わずにクリアしろ!	技をまったく使わずに夢中の小道をクリアする
16	直接攻撃しないでクリアしろ!	武器による直接攻撃でモンスターにダメージを与えずにダンジョンをクリアする。なお、直接攻撃を空振りした場合はノーカウントになる

風来見聞録　道具図鑑とモンスター図鑑

図鑑の埋まり具合は冒険の足跡の達成に関係するため、なるべく埋めておきたいところ。道具図鑑には、識別した状態で入手したことのある道具や踏んだことのあるワナが登録され、モンスター図鑑には、シレンや仲間が倒したモンスターが登録される仕組みだ。図鑑はゲーム中かトップメニューで「その他」→「図鑑」と選ぶと見られるが、トップメニューで見ると、上画面で道具やモンスターの見た目が確認できるので試してみよう。

トップメニューでモンスター図鑑を見ると、姿のほかに経験値や行動速度も確認できる。

1
システム解説
冒険の履歴

通信プレイ

DSの通信機能を使えば、プレイヤー同士で冒険を支え合ったり、記録を競うことができる。この項でそのシステムを知り、通信プレイならではの楽しみを味わおう。

風来救助

もし冒険に失敗しても、通信プレイの風来救助ではかのプレイヤーに助けてもらったり、下記で解説する風来救助隊支部に自動で救助してもらえば、倒れた場所から冒険を再開できる。また、ほかのプレイヤーの救助に成功すると、ごほうびとして貴重な道具が手に入ることもある。このような助け合いは以下の3つの通信方法で行なえるので、ぜひこのシステムを活用してほしい。プレイヤー同士の救助の流れは右ページのとおりだ。

救助してもらえる回数はダンジョンごとに違う。各ダンジョンの救助回数はP132以降を参照のこと。

通信の方法

Wi-Fi通信

Wi-Fiを使った通信方法。日本全国にいるプレイヤーたちと、風来救助、番付、道具交換とすべての通信プレイを行なうことができる。

ワイヤレス通信

ワイヤレス通信を用いた通信方法。近くにいるプレイヤーとお互いに風来救助をしあったり、道具交換をすることができる。

パスワード

パスワードを使った通信方法。54文字のキーワードを伝え合うことで、3つの通信プレイのうち風来救助のみ行なえる。

風来救助隊支部

ゲーム開始直後に冒険する南の島の小浜をクリアすると、プレイヤーはどの都道府県の風来救助隊支部に属するかを選ぶことになる。以降はトップメニューの「風来救助隊●●支部」で支部の様子を見たり、ギタンや道具を寄付できる。道具を寄付した場合はその売値に換金され、支部ごとの合計寄付金額が一定以上になると、同じ支部のプレイヤーが助けを求めた際に、救助隊支部が自動で救助してくれるようになるのだ。また、ほかのプレイヤーに救助してもらった際にお礼の手紙を送っていると、右のように救助隊支部のランクが上がっていく。ランクが上がると自動で救助してもらう際の必要寄付金額が下がるので、倒れてしまった際に、より自動救助に頼りやすくなる。

救助隊支部の名称の変化

基地の名称	ランク
ピカイチ風来基地	高
極上風来基地	
上級風来基地	
にぎわい風来基地	
世間なみ風来基地	
さびれ気味風来基地	
一応風来基地	
ドン底風来基地	低

救助の流れ

風来救助を行なう際の流れは以下のとおりで、おおまかな要素は救助される側、する側どちらも共通。救助する側は、救助後に復活の呪文を送信するたびにポイントが蓄積され、一定のポイントがたまるごとにごほうびの道具を入手できるので、多くのプレイヤーを救助して、貴重な道具を手に入れよう。たまったポイントはトップメニューの「風来救助」→「救助ポイント確認」で見られる。

救助完了までの流れ

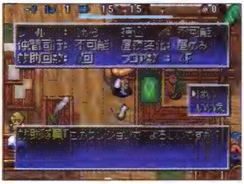
救助される側

1 救助の依頼を送る

トップメニューで「風来救助」→「助けてもらう」→「救助の依頼を送る」と選べば救助を依頼できる。送信方法は左ページで解説した3種類から選択でき、Wi-Fi通信かワイヤレス通信なら、メッセージを添付して救助依頼を送ることができる。

救助待ち中は……

救助を依頼したあとは、ただ待っているだけでなく、いままでに入ったことのあるダンジョンに挑戦できる。探索できるのは前回倒れたフロアまでだが、そこから次のフロアへ進めばクリアとなるため、あえて浅い階層で倒れておき、何度もクリアして道具やお金を集める、といったことも可能だ。ただし、救助待ち中の冒険では、救助依頼を出せないことを覚えておこう。



救助隊員と話して冒険に出よう。なお、建物を出ようとするとトップメニューに戻る。

2 復活の呪文を受ける

助けてもらったら、トップメニューで「風来救助」→「助けてもらう」→「復活の呪文を受ける」と選んでいき、復活の呪文を受け取ろう。このとき、3種類の通信方法のうちパスワード以外の方法で復活の呪文を受けると、メッセージや援助として添付された道具もいっしょに受け取ることができる。このとき受け取った道具は、倒れた場所で復活したとき、シレンの足元に落ちている。

3 お礼の手紙を送る

救助してもらったあとはトップメニューの「風来救助」→「助けてもらう」→「お礼の手紙を送る」で、助けてくれた人に手紙を送れる。パスワード以外なら、メッセージや道具もいっしょに送ることが可能だ。風来救助隊支部のランクアップにも繋がるので、ぜひ手紙を送ってあげよう。

救助する側

1 救助の依頼を受ける

救助の依頼は、トップメニューで「風来救助」→「救助する」→「救助の依頼を受ける」と選ぶと受けられる。受信する際は3種類の通信方法を選ぶことができ、パスワード以外ならメッセージもいっしょに受け取ることができる。

2 救助に向かう

救助する際はボロンガ村の救助隊支部からダンジョンに向かえるが、救助中に倒れると救助依頼を出せず、道具やギタンが失われる点に注意。また、自分が入ったことのあるダンジョンの、行ったことのあるフロアにしか救助に向かえない。

依頼者は目的のフロアのモンスターハウス内に倒れている。話しかければ救助は成功。

3 復活の呪文を送る

救助に成功して救助隊支部の救助隊員からごほうびの道具を受け取ったら、トップメニューの「風来救助」→「救助する」→「復活の呪文を送る」と選んで、救助した人に復活の呪文を送ろう。

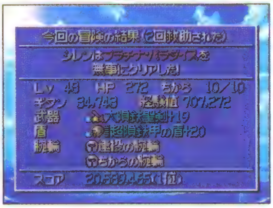
パスワード以外の通信方法を選べば、メッセージや道具も添付することが可能だ。

4 お礼の手紙を受け取る

相手がお礼の手紙を送ってくれた場合は、「風来救助」→「救助する」→「お礼の手紙を受ける」で手紙を受け取れる。パスワード以外ならメッセージやお礼の道具もいっしょに受け取ることが可能。このとき受け取った道具は自動で蔵に入る。

番付

ダンジョン内でのシレンの行動にはすべて得点が設定されており、モンスターを倒す、道具を手に入れる、次のフロアに進むなどの行動をするごとにスコアに加算されていく。トップメニューの「番付」→「風来番付」で見られる画面では、各ダンジョンごとに過去の自分のスコアを上位3つまで閲覧できる。そのスコアを「Wi-Fi番付」の「今月の番付」に登録すれば、日本全国のプレイヤーとスコアを競うことも可能だ。ほかにも、「救助番付」→「今月の番付」を選べば、全国のプレイヤーがためた救助ポイントを確認することもできる。どちらも順位が高ければ下記のような称号を得られるので、ぜひ高ランクを目指してほしい。



風来番付を登録する際は、上画面にそのスコアを達成したときのステータスや装備が表示される。

Wi-Fi番付の称号一覧

称号名	称号入手の条件
伝説の風来人	Wi-Fi番付で1位になる
最上の風来人	Wi-Fi番付で2位になる
当代一の風来人	Wi-Fi番付で3位になる
希代の風来人	Wi-Fi番付で4位になる
不世出の風来人	Wi-Fi番付で5位になる
破格の風来人	Wi-Fi番付で6位になる
心の風来人	Wi-Fi番付で7位になる
真の風来人	Wi-Fi番付で8位になる
偉大な風来人	Wi-Fi番付で9位になる
屈指の風来人	Wi-Fi番付で10位になる
高名な風来人	Wi-Fi番付で11〜20位になる
一流の風来人	Wi-Fi番付で21〜30位になる
名うての風来人	Wi-Fi番付で31〜40位になる
うわさの風来人	Wi-Fi番付で41〜50位になる
腕利きの風来人	Wi-Fi番付で51〜60位になる
立派な風来人	Wi-Fi番付で61〜70位になる
一人前の風来人	Wi-Fi番付で71〜80位になる
半人前の風来人	Wi-Fi番付で81〜90位になる
風来人見習い	Wi-Fi番付で91〜100位になる
かけ出し風来人	とくになし（ランク外）

救助番付の称号一覧

称号名	称号入手の条件
神と呼ばれた救助人	救助格付けで1位になる
生ける救助の伝説	救助格付けで2位になる
世界の救助人	救助格付けで3位になる
大陸一の救助人	救助格付けで4位になる
大国一の救助人	救助格付けで5位になる
救助隊大元締め	救助格付けで6位になる
救助隊元締め	救助格付けで7位になる
救助大隊長	救助格付けで8位になる
救助中隊長	救助格付けで9位になる
救助隊長	救助格付けで10位になる
ザ・レスキュー	救助格付けで11位〜20位になる
救助隊のエース	救助格付けで21位〜30位になる
グランド救助隊員	救助格付けで31位〜40位になる
無敵の救助隊員	救助格付けで41位〜50位になる
実力派救助隊員	救助格付けで51位〜60位になる
やり手の救助隊員	救助格付けで61位〜70位になる
デキる救助隊員	救助格付けで71位〜80位になる
ウワサの救助隊員	救助格付けで81位〜90位になる
期待の救助隊員	救助格付けで91位〜100位になる
人なみ救助隊員	とくになし（ランク外）

道具交換

トップメニューで「道具交換」を選ぶと、ほかのプレイヤーと道具を交換することができる。交換の際の通信方法はWi-Fi通信とワイヤレス通信のどちらかを選ぶことができるが、Wi-Fi通信を利用する場合は、あらかじめトップメニューで「その他」→「Wi-Fi設定」と選び、交換したい相手を友達リストに設定しておく必要がある。

相手に送れる道具は蔵に入っているものだけ。交換する道具はあらかじめ用意しておこう。

2章 テクニック集

風来人の秘技

ここでは、1章では載せ切れなかったダンジョン探索をスムーズにするためのテクニックや、意外と巷で知られていない豆知識を中心に紹介していく。

快適に冒険するための準備を整える

ゲームプレイを快適にするには、より多くの道具を集めてシレンの装備を充実させることと、シレンをサポートしてくれる仲間たちの協力を得ることが重要だ。どちらもゲーム開始直後から意識して行動すれば効率よく行なえる。以下の解説でその方法をマスターしよう。また、バーゲン・ハンターやヘタレ変化などの通行人たちに何度も会っておくと、あとあと恩恵を受けられる。エメラルドテラスに入ったら通行人と積極的に関わろう。

シレンのステータスが低くても、仲間が強ければフォローできる。まずは仲間を集めるための準備を。

冒険開始直後にやっておきたいこと

1 道具を集める

南の島の小浜をクリアしたら、まずボロンガ村で可能な限り道具を集めておくとその後の冒険を有利に進められる。具体的に言えば、銀行に初めてお金を預けた際に入手できる復活の草、酒場のおばちゃんに話しかけると入手できるやりなおし草、そしてチュートリアルダンジョンであるキモ試しのほこらの各小題をクリアしたときに入手可能な数々のごほうびだ。これらを手に入れておけば、エメラルドテラスの序盤を冒険するうえで困ることはまずない。エメラルドテラスに入ってからも、特殊能力を備えた装備品や復活の草などの貴重な道具を中心に、脱出の巻物を用いてダンジョンから持ち帰ろう。また、多少難解な問題もあるが、石像の洞窟もゲーム開始直後から挑めるので、可能な限りクリアしてごほうびの道具を集めていくのもいいだろう。

何度もダンジョンに出入りして道具を集め、シレンの装備を強化していこう。

2 仲間を集める

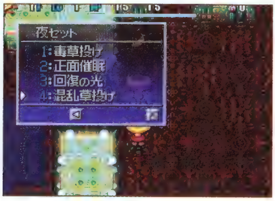
仲間を加えるにはそれぞれ個別のイベントを見る必要があるが、ミリィ、エドナ、ガルウィンの3名は冒険開始時から下記のように行動すれば効率よく仲間にすることが可能だ。やりなおし草の入手はエドナ加入のために必要な条件なので、最初に行なっておこう。また、ガルウィンを仲間にするためにわざと倒される際は、あらかじめ道具を蔵に預けておくこと。

◎ 効率よく仲間を集めるための手順

- 酒場でやりなおし草を入手する
- ↓
- 冒険を5回失敗する
- ↓
- 仲間入り! ガルウィン
- ↓
- ゴンチキ村に到達する
- ↓
- 仲間入り! ミリィ
- ↓
- ラ・フェリエール遺跡到達後に1回以上冒険したあと、砂浜でイベントを見る
- ↓
- 仲間入り! エドナ

最強の仲間!? バナナ王子の活かし方

バナナ王子は、12回攻撃されない限り倒れないという驚異の耐久性を備え、多彩な効果を持つバナパワーを1ターンに4連続でくり出せる強力な仲間。その能力を活かすには、登録できる4つのバナパワーの組み合わせと、それを放つ順番を工夫する必要がある。右に、状況に応じたバナパワーの組み合わせサンプルを挙げてみたので、バナナ王子と冒険をともにする際の参考にしてほしい。なお、バナナ王子には炎や爆発を受けると一撃で倒れるという弱点があるため、そこにだけは注意！



リストの上から順に4連続でバナパワーを放つ。並び順によって、その効果も変わってくるのだ。

おすすめの組み合わせ例

バナナ王子を主力に戦う場合

1:正面催眠
2:状態異常吸収
3:ゾワゾワ攻撃
4:冷えびえ状態化

1でモンスターを混乱させ、2でバナナ王子を完全回復させて攻撃力アップ。上がった攻撃力で3の攻撃と、無限に戦える組み合わせ。4は炎などを無効化できるのでぜひ覚えよう。

バナナ王子にシレンをサポートさせる場合

1:4マス投石
2:おたけび
3:全状態異常回復
4:回復の光

1で後方から攻撃したあと、2で部屋のモンスターをゾワゾワ状態にするサポート的な組み合わせ。もしシレンがマイナスの状態変化になったりHPが減っても3、4で即座に回復可能。

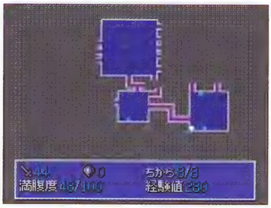
道具欄の節約術

シレンは最大24個まで道具を持つことができ、加えて蔵にも最大80個まで道具を預けられるが、何度も冒険して道具を集めていると、道具リストも蔵もすぐにいっぱいになってしまう。そこで活用したい道具が保存の壺だ。壺ひとつにつき最大5個の道具が入るため、冒険時に道具欄を節約できるのはもちろん、道具を保存の壺に入れて蔵に預ければ、最大400個の道具が預けられる。保存の壺は、村や宿にあるお店で売られている確率が高いので、見かけたら余分に購入しておこう。

道具を入れた壺は、ほかと混同しないように名前をつけよう。名前は候補のリストから選べる。

壁や水地形に囲まれた道具の入手方法

ダンジョン内では、落ちている道具が水地形に囲まれたり、壁の中に埋もれていたりする状況に出くわすことがある。このような状況で手に入る道具は、ダンジョン内に落ちている道具よりも貴重な道具である確率が高いので、ぜひとも手に入れたいところだ。水地形に囲まれている道具の場合、水グモの腕輪を装備して水地形を通る、水がれの巻物で水地形をなくす、トドの壺を押してぬすっトドに道具を取って来させる、というような方法で入手できる。壁に埋もれている場合は、ボロいつるはし系の武器で壁を掘って取り出そう。



壁に埋もれた道具は発見に苦労するが、道具感知の腕輪を装備すれば全体マップで場所がわかる。

道具の意外な使い方

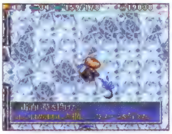
冒険中に手に入る道具には、通常の使い方で現われる効果のほかに、特定の状況で使用することによって違う効果を発揮できるものがある。とくに、複数の道具を組み合わせて使うことで、より効果的に使える道具は意外に多く、そうやってうまく使いこなせれば、冒険中の道具の不足を補えたり、危険的状況をよりうまく切り抜けたりしやすくなる。以下では、そんな道具の使い方の一例を紹介してみたので、これを参考にしていろいろ試してみてほしい。

特定のモンスターを一撃で倒す方法もある。シレンのHPが減らされるまえに撃退できるのが魅力。

意外な道具の使い方の例

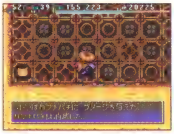
毒消し草

毒消し草は、シレンが飲むことで毒矢のワナや毒サソリ種のモンスターの特殊攻撃を受けた際に減ったちからの値を回復できる。しかし、毒サソリ種のモンスターやおばけ大根種のモンスターなどに対して投げ当てると50ダメージ与えられるため、戦闘時にも活用することができるのだ。



聖域の巻物 + 吹き飛ばしの杖

足元に置くと直接攻撃されなくなる聖域の巻物は、シレンが巻物の上から移動して再度乗ろうとすると消えてしまう。だが、吹き飛ばしの杖でモンスターを巻物の上に飛ばすと、そのモンスターを消滅させられるのだ。シレンが上に乗って巻物を消さない限り、何度でもできるので試してみよう。



変化の壺 + 矢

変化の壺に道具を入れると様々な道具に変化する。しかし、武器や盾はもちろん、草や巻物などを変化させるのはもったいない。そこで、まず矢を壁に向けて1本撃ち、その上に乗って変化の壺に矢を入れれば、最小限の消費で新たな道具を入手できる。

水がめ

爆発のワナや大爆発のワナに水がめの水をかけるとワナを壊すことができるが、この水は一部のモンスターにかけても効果を発揮できる。オヤジ戦車種のモンスターにかけると封印状態に、カラクロイド種のモンスターにかけると鈍足状態にできるので試してみよう。ただし、おばけ大根種にかけると特殊攻撃を使う確率が上がるので要注意。

バナナ

食べることでシレンの満腹度を回復させたり、満腹度の最大値を上げられるバナナだが、バナナ見習い種のモンスターに投げ当てれば、昼、夜どちらに出現するモンスターも必ず一撃で倒せるのだ。

石 + 爆発のワナ

シレンの前方3マスまで届く石は、遠距離からワナを作動させるのに使える。たとえば、モンスターが爆発のワナに隣接したときを狙ってワナの上に石を投げると、石で爆発のワナを作動させることが可能。この爆発でモンスターを消滅させられる。

おにぎり

バナナと同じように満腹度を回復できるおにぎり。それをイカキング種のモンスターに投げ当てれば一撃で倒せるうえ、モンスターが倒れたあとには、シレンが食べると満腹度を40回復できる、いかすしの巻物が落ちる。

マゼルン合成のすすめ

合成で強化値を上げたり、新たな印を刻んだりした装備品は、冒険を快適にするためには必須。しかし、合成の壺は手に入りにくいうえ、壺を用いた合成では一部の印が刻めないため、ここではマゼルン種のモンスターを利用した合成をおすすめする。合成の基本ルールはP48を参照のこと。

マゼルン種を利用した合成の利点は、合成の壺では不可能な印を刻めることだ。とくにHPを上げられる<HP＋●>、直接攻撃したりされたりした際にたまに相手のHPを1にできる<HP1>、直接攻撃をたまに2回連続でくり出せる<連続攻撃>の印はかなり使い勝手がいい。また、マゼルン種は出現フロアに滞在していれば、一定のターンで自然に出現するため、クロンの風が吹くまで何度でも合成を試みられるのが魅力。合成する素材を手に入れたら右記の出現場所に向かい、合成で武器や盾を強くしよう。なお、基本的にはエメラルドテラスのマゼルンで合成の用は足りるが、<連続攻撃>の印を刻む場合は3個以上の道具を飲み込めるマゼルン種の力を借りる必要があるので注意。

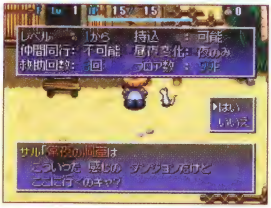
マゼルン種は道具を飲むと攻撃力が上がるので、万が一を考えて復活の草を持っておくといい。

マゼルン種のモンスターの出現場所

ダンジョン	モンスター	出現フロア
エメラルドテラス	マゼルン	26F～27F(昼のみ)
プラチナ・パラダイス	ダークマゼモン	48F～50F(夜のみ)
	ダークマゼゴン	72F～74F(夜のみ)
	マゼドン	75F～77F(昼のみ)
浜辺の魔洞	マゼルン	12F～14F(昼のみ)
	マゼモン	25F～27F(昼のみ)
	マゼゴン	47F～49F(昼のみ)
	マゼドン	68F～70F(昼のみ)
ジャガーの狩りの森	ダークマゼルン	10F～12F(夜のみ)
二撃の洞窟	マゼゴン	53F～55F(昼のみ)
あがらずの森	マゼルン	10F～12F(昼のみ)
	マゼモン	20F～22F(昼のみ)
罠けずの洞窟	ダークマゼルン	12F～16F(夜のみ)
	ダークマゼモン	40F～44F(夜のみ)
	ダークマゼゴン	63F～67F(夜のみ)
常夜の洞窟	ダークマゼドン	85F～87F(夜のみ)
夢中の小道	マゼルン	12F～14F(昼のみ)
	マゼモン	25F～27F(昼のみ)
	マゼゴン	47F～49F(昼のみ)
	ダークマゼゴン	63F～65F(夜のみ)
	マゼドン	68F～70F(昼のみ)
トラップ・ゾーン	マゼドン	71F～73F(昼のみ)
バナナ王国	マゼゴン	49F～51F(昼のみ)
シレンへの道	ダークマゼドン	78F～82F(夜のみ)
	マゼドン	82F～84F(昼のみ)

効率のよい成長度の稼ぎ方

基本的に武器や盾はレベルが高くなるほど成長しにくくなるため、装備品を成長させる際はなるべくシレンが成長の種を飲んだうえで成長度を多く獲得できるモンスターを倒したい。ただし、成長度の高いモンスターにはダンジョンの奥でないと出会えないため、そう簡単にはいけないのが難点。そこで注目したいのが、夜のモンスターを直接攻撃で倒す方法だ。夜のモンスターを直接攻撃で倒した際には昼のモンスターに比べてはるかに多くの成長度が獲得できるので、常夜の洞窟に成長させたい道具を持ち込んで戦うといい。その際は、旋風やぶれかぶれの技を使ってモンスターのHPを1にしたあと、直接攻撃で倒すのが楽だ。反撃されないよう、相手を事前に状態変化させておこう。



一度訪れたことがあれば、おサルのかごやを利用するだけで常夜の洞窟には簡単に入ることができる。

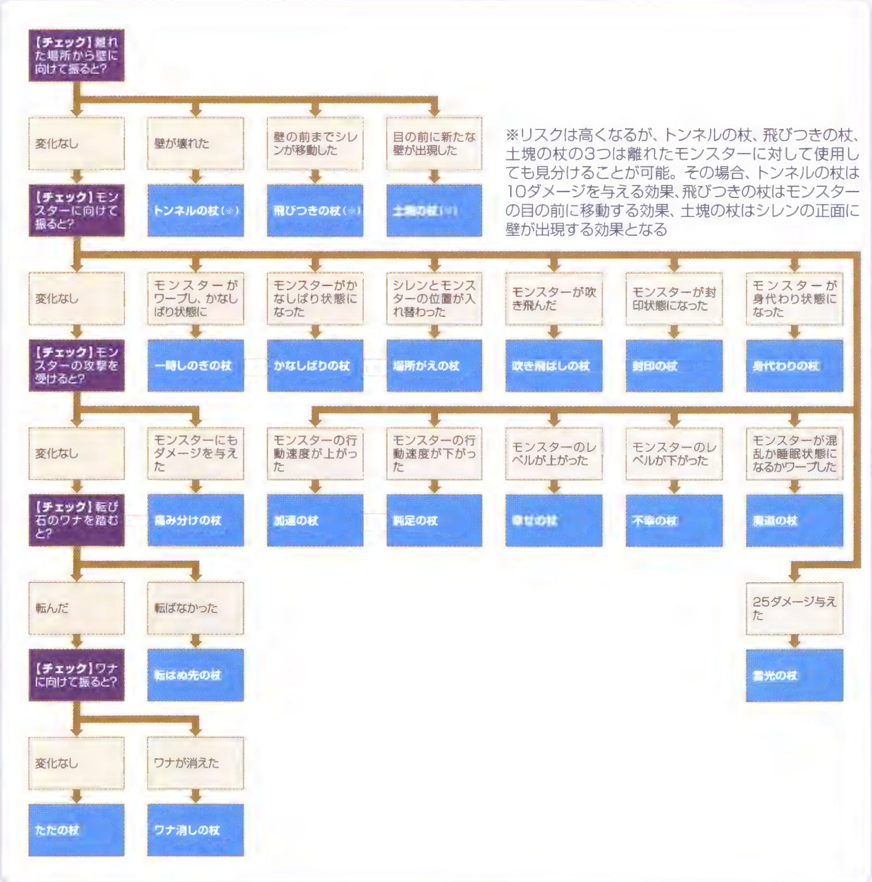
夜のモンスターに直接攻撃で大ダメージを与えられるようになる腕輪を入手できれば、もっと楽に。

未識別の壺と杖の見分け方

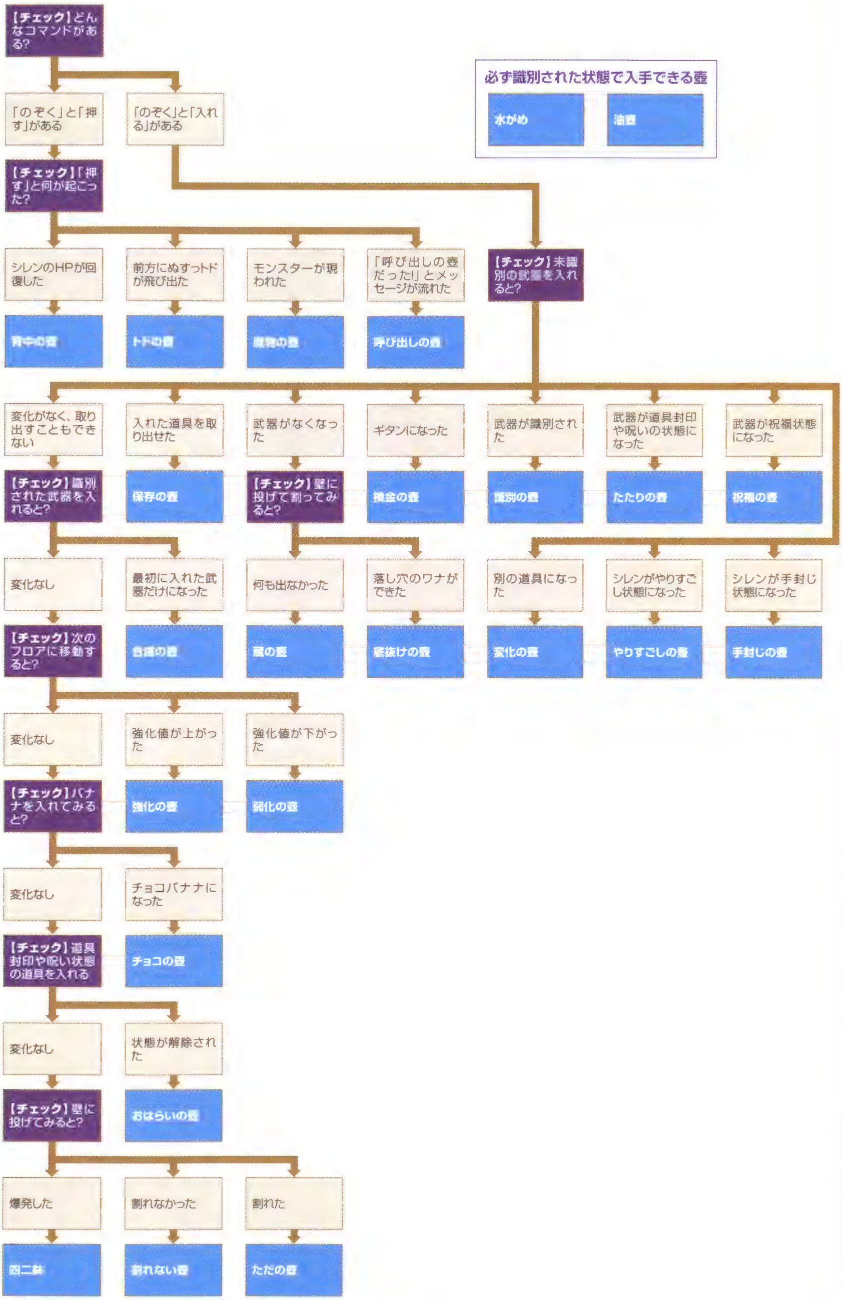
未識別の道具は使い方がわからないため早めに識別したいところだが、識別できる道具がいつもあるとは限らない。ここでは、正式な名前すらわからない未識別の壺と杖を、おもにシレンがさまざまな状況で使うことで判別する方法をチャートにまとめてみたので参考にしてほしい。なお、草や巻物は名前がわからなくても使った際に識別され、名前がわからない札もモンスターに飛ばすことで発生する状態変化の効果によって何の札かは判断できるため、見分け方は割愛した。ちなみに、未識別の道具をお店に置いた際の買値、売値で何の道具か見当をつけることも可能だ。各道具の買値と売値は、P306以降の道具データを参照のこと。

見分けたあとは、推測される道具名を名前メニューでつけよう。リストでは緑色の字で表示される。

杖の見分け方



壺の見分け方


【チェック】どんなコマンドがある?
「のぞく」と「押す」がある
「のぞく」と「入れる」がある
【チェック】「押す」と何が起こった?
シレンのHPが回復した
背中の壺
前方にぬすっトドが飛び出た
トドの壺
モンスターが現われた
魔物の壺
「呼び出しの壺だった!」とメッセージが流れた
呼び出しの壺
必ず識別された状態で入手できる壺
水がめ
油壺
【チェック】未識別の武器を入れると?
変化がなく、取り出すこともできない
【チェック】識別された武器を入れると?
変化なし
【チェック】次のフロアに移動すると?
変化なし
【チェック】バナナを入れてみると?
変化なし
【チェック】道具封印や呪い状態の道具を入れる
変化なし
【チェック】壁に投げてみると?
爆発した
四二瓶
割れなかった
割れない壺
割れた
ただの壺
状態が解除された
おはらいの壺
チョコバナナになった
チョコの壺
強化値が上がった
強化の壺
強化値が下がった
弱化の壺
最初に入れた武器だけになった
合成の壺
入れた道具を取り出せた
保存の壺
武器がなくなった
【チェック】壁に投げて割ってみると?
何も出なかった
蔵の壺
落し穴のワナができた
底抜けの壺
ギタンになった
換金の壺
武器が識別された
識別の壺
別の道具になった
変化の壺
武器が道具封印や呪いの状態になった
たたりの壺
シレンがやりすごし状態になった
やりすごしの壺
武器が祝福状態になった
祝福の壺
シレンが手封じ状態になった
手封じの壺

モンスターから道具を入手!

モンスターを倒すと、足元に道具を残していくことがある。この道具は基本的にはそのフロアの床に落ちている可能性のある道具からランダムで選ばれるのだが、なかには固定の道具を落とすモンスターもいる。下の表ではそういったモンスターたちが落とす道具についてまとめているので、集めたい道具があればチェックしてほしい。

おにぎりは、おにぎりクマ種しか落とさない。前述のいかすしの巻物を入手するために手に入れよう。

決まった道具を落とすモンスター一覧

モンスター名	倒すと落とす道具	特殊攻撃された際、または攻撃をよけた際に手に入る道具
ギタンマムル	ギタン	——
闇ギタンマムル	祝福状態のギタン	——
ガマラ種	ギタン(夜は祝福状態)	——
おにぎりクマ種	おにぎり(夜は祝福状態)	——
ぬすっトド種	盗んだ道具(夜は盗んだ道具の状態を変化させて落とす)	——
ボウヤカート	木の矢	木の矢
クロスカート	鉄の矢	鉄の矢
吹き飛びカート	吹き飛ばしの矢	吹き飛ばしの矢
貫通カート	銀の矢	——
闇ボウヤカート	祝福状態の木の矢	木の矢
闇クロスカート	祝福状態の鉄の矢	鉄の矢
闇吹き飛びカート	祝福状態の吹き飛ばしの矢	吹き飛ばしの矢
闇貫通カート	祝福状態の銀の矢	—
畠荒らし種	雑草(夜は祝福状態)	雑草
デブータ種	デブータの石(夜は祝福状態)	デブータの石
バナナ変化	青いバナナ	黄色いバナナ
バナナ親方	黄色いバナナ	——
バナナ元締	完熟バナナ	黄色いバナナ
腐りバナナ変化	祝福状態のくさったバナナ	くさったバナナ
腐りバナナ親方	祝福状態のくさったバナナ	——
腐りバナナ元締	祝福状態のくさったバナナ	くさったバナナ
タベラレルー	フロアに落ちている可能性のある道具	——
クダカレルー	お店に売られている可能性のある道具	——
トカサレルー	お店に売られている可能性のある道具	——
トリコマレルー	救助ごほうびで入手できる可能性のある道具	——
欲タベラレルー	フロアに落ちている可能性のある道具(祝福状態)	——
欲クダカレルー	お店に売られている可能性のある道具(祝福状態)	——
欲トカサレルー	お店に売られている可能性のある道具(祝福状態)	——
欲トリコマレルー	救助ごほうびで入手できる可能性のある道具(祝福状態)	——
おばけ大根	毒草	毒草
めまわし大根	混乱草	毒草、混乱草
ねむり大根	睡眠草	毒草、睡眠草
みだれ大根	狂戦士の種	毒草、狂戦士の種
ダークおばけ大根	祝福状態の毒草	毒草
ダークめまわし大根	祝福状態の混乱草	毒草、混乱草
ダークねむり大根	祝福状態の睡眠草	毒草、睡眠草
ダークみだれ大根	祝福状態の狂戦士の種	毒草、狂戦士の種

石像の洞窟 全解法

全42問からなるパズルダンジョン、石像の洞窟を1問ずつていねいに解説。どうしてもわからない問題があったら、ここでヒントを得るようにしよう。

石像の洞窟とは

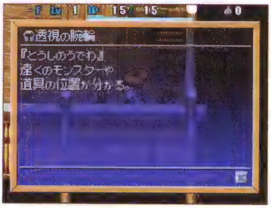
石像の洞窟は、ボロンガ村にある初心者の家で挑める謎解きダンジョンで、右のような独自のルールが設定されている。とくに、フロア内に置かれているすべてのマムルの石像を、マークのある床まで移動させるというクリア条件が、通常のダンジョンと違うので注意。また、ゲーム中は基本的にシレンが石像を直接攻撃することで移動させていくのだが、フロア内にある一部の道具を使っても石像を動かせる場合があることを覚えておこう。

石像の洞窟のルール

- フロア内にあるすべての石像をマークのある床の上に置くとクリア
- 道具やギタンの持ち込みはできない
- レベルは必ず1の状態からスタート
- フロアで手に入れた道具は持ち出せない
- 初回クリア時のみごほうびがもらえる

石像の洞窟のごほうび

石像の洞窟では、各問題をクリアすると必ずごほうびがもらえる。もらえるごほうびの種類は、下に紹介している武器や盾など全102種類で、この中からランダムでひとつだけもらえる仕組みだ。入手した道具は、ダンジョンに持ち込むなどさまざまな用途があるので、有効に活用しよう。なお、ごほうびがもらえるのは各問題の初回クリア時だけで、2回目以降はクリアしても何ももらえない。



見事全問クリアを達成すると、ダンジョン内で道具と生物の位置がわかる透視の腕輪をもらえる。

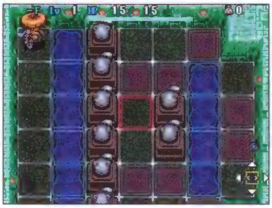
ごほうび一覧

種類	名称
武器	ヤシの棒、くすんだ金の剣、かまいたち、空の刃、光の刃、銅の刃、水斬りの剣、一ツ目殺し、カタナ、ドレイン斬り、三日月刀、獣の牙、火の刃、どうたぬき、トカゲ斬りの刃、隕石の刃
盾	ヤシの盾、ハラモチの盾、見切りの盾、くすんだ金の盾、反撃の盾、銅の盾、爆発隠の盾、鉄の盾、金庫の盾、錠前の盾、ややギャドンな盾、ばん族の盾、獣の盾、トカゲの盾、隕石の盾、重い盾
腕輪	遠投の腕輪、回復の腕輪、混乱よけの腕輪、睡眠よけの腕輪、毒消しの腕輪、保持の腕輪、ちからの腕輪、しあわせの腕輪、気配察知の腕輪、道具感知の腕輪
草	薬草、弟切草、いやし草、命の草、胃拡張の種、毒消し草、ちからの草、すばやさ草、高飛び草、めぐすり草、ドラゴン草、パワーアップ草、復活の草、成長の種、やりなおし草

種類	名称
巻物	あかりの巻物、おはらいの巻物、識別の巻物、天の恵みの巻物、地の恵みの巻物、メッキの巻物、混乱の巻物、バクスイの巻物、真空斬りの巻物、ゾワゾワの巻物、ワナ消しの巻物、困った時の巻物、与薬の巻物、聖域の巻物、脱出の巻物、白紙の巻物、水がれの巻物、ひきよせの巻物、オーラ消しの巻物、紹介状
壺	保存の壺、合成の壺、識別の壺、おはらいの壺、蔵の壺、変化の壺、背中の壺
杖	痛み分けの杖、一時しのぎの杖、かなしばりの杖、場所がえの杖、吹き飛ばしの杖、封印の杖、飛びつきの杖、鈍足の杖、魔道の杖、雷光の杖
札	睡眠の札、封印の札、混乱の札、空振りの札、ゾワゾワの札、影縫いの札、鈍足の札、狂戦士の札

全42問の攻略に向けて

石像の洞窟では、各問題をクリアするごとに毎回シレンのレベルが1にリセットされる。加えて、装備品を始めとする道具の持ち込みもいっさい禁じられているため、モンスターとむやみやたらに戦うことは厳禁だ。与えられた状況を最大限に活かしてクリアできるよう、下記の4つの心得を参考にしつつ、右ページからの各問題の攻略に挑もう。



いちばん大切なのは現在の状況を正しく認識すること。まずはフロア全体を見渡してみよう。

心得その1 道具を利用する

ほとんどの問題ではフロア内に道具が落ちている。基本的に、これらの道具はクリアに必要なものとして用意されているのだが、たまに使わなくてもいい道具がプレイヤーのミスリードを誘うために置かれているので注意したい。また、道具を本来とは異なる用途で使うこともある。道具図鑑の解説に意外なヒントが隠れているかも。

本来はシレンが壺の中に入って使うやりすごしの壺にも、ほかに使い方が。

心得その2 ワナを利用する

石像の洞窟に設置されたワナは用途別に2種類に分けられる。ひとつは、ほかのダンジョンと同様に、クリアを阻むために用意されているもの。もうひとつは、利用することでほかの道具に代用できる、クリアに欠かせない有効なものだ。設置されているワナがどちらなのかをよく考えて、ときにはワナを利用してみよう。

使う機会の多い丸太のワナ。歩いて行けない飛び地へ移動するとき役立つ。

心得その3 モンスターを利用する

石像の洞窟では、モンスターと直接戦う機会はほとんどないが、状況によっては手持ちの道具を使って倒す必要が生じる。また、モンスターの動きを封じて障害物として利用したり、モンスターの特性や特殊攻撃を逆手に利用する場合もある。モンスターがなぜそこにいるのか、ということも考慮して問題に挑もう。

ときには道具でモンスターをレベルアップさせるテクニックを用いるときも。

心得その4 石像と壊れやすい壁を利用する

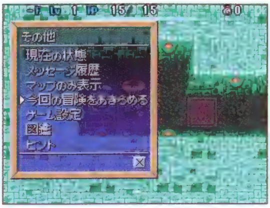
石像の洞窟において、もっとも重要な意味を持つ石像。この石像は、基本的にはマークのある床まで移動させるだけだが、床に置かれたワナを消したり、モンスターの攻撃を防ぐなどの使い道もある。また、フロア内で石像の移動に行き詰まった場合、たいていは壊れやすい壁が絡んでいる。壁を直接攻撃して反応を見てみよう。

道具のないフロアで行き詰まる場合は、壊れやすい壁がある可能性が高い。

1 押しすぎ注意

難易度 ★ 石像の数 ×1

シレンの初期位置(スタート地点)の左に見えるのがマークのある床。石像の洞窟では、フロア内に設置されたすべての石像をこのマークのある床の上に置くことが目的となるので、最初にその位置を把握しよう。まずは直接攻撃で石像を左に1マス動かし、シレンが部屋の中に入るスペースを確保する。あとはそのスペースを通って石像の左側に回り込み、そこから直接攻撃を2回加えればクリアとなる。



クリアをあきらめる場合は「その他」→「今回の冒険をあきらめる」を選ぼう。

2 運ではない何か

難易度 ★★ 石像の数 ×1

シレンの進む先には、雷光の杖[0]と8つに枝分かれしたルートがある。どのルートに進んでもモンスターと遭遇するのだが、じつはこの中にひとつだけ雷光の杖[0]で倒せる洞窟マムルのいる、正しいルートが存在する。まずはフロア全体を見渡して、洞窟マムルの位置を確認してみるといいだろう。あとは、見渡した結果から正しいルートを選び、雷光の杖[0]を投げ当てて洞窟マムルを倒そう。

正しいルートを進めば、背後から迫ってくるケンゴウの攻撃を受けずに済む。

3 いそがば回れ

難易度 ★ 石像の数 ×1

安全を最優先にするならば、無理な近道よりも回り道するのがいい場合もある。まずは、右側の通路を反時計回りに通って石像の背後に回り込み、石像をシレンの初期位置の場所まで動かす。そしてそこから石像の左側に回り、通路に沿って石像を移動させていく。ポイントは、フロア右上のスペースに石像を押し出したあとの通路だが、右の写真のように進路を選び、石像の右側に回り込めばいいのだ。

この状態になったなら、ひとまず石像をそのままにして時計回りに1周しよう。

4 ふたりのダンス

難易度 ★ 石像の数 ×2

ふたつの石像をマークのある床の上に置くには、それぞれの石像を反時計回りで大きく周回させる方法が望ましい。すなわち、上の石像を下のマークのある床へ、下の石像を上のマークのある床へ動かすわけだ。まずは、シレンの初期位置に近い上の石像を左側のルートから下のスペースに向けて動かして壁に隣接させよう。そこからそのまま右下の石像に向かい、同じような要領で上の壁に隣接させるのだ。

上下の石像は壁に隣接しているので、そこから左右の方向に動かしていこう。

5 島でふたりきり

難易度 ★ 石像の数 ×2

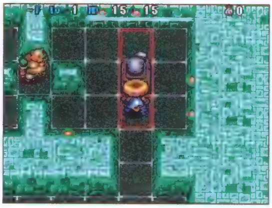
水地形に囲まれて島になっているエリアに移動するには、島の入口をふさいでいる石像を動かす必要がある。上下どちらでもかまわないので、左の石像を1マス移動させよう。そして、もうひとつの石像の手前に移動したら、直接攻撃で右方向へ1マス動かし、そこから上下どちらかのマークのある床の上へ置いてしまうといい。残りの石像は、空いているマークの上にそのまま動かすことができるはずだ。

島が広いので、両方の石像を島に入れてからマークのある床に置くのもアリ。

6 ブタ注意報

難易度 ★★ 石像の数 ×2

ふたつある石像は、それぞれ上下の部屋の境界となる通路をふさいでいるため、マークのある床まで動かすには、一度石像を上の部屋に移動させてから、その背後に回り込む必要がある。ただし、上の部屋の中央部分にはデブータがおり、内側から回ろうとするとデブータの石を投げてくる。これが命中すると20ダメージを受けて倒れてしまうため、回り込むときは必ずフロアの外側を通ることが大切なのだ。

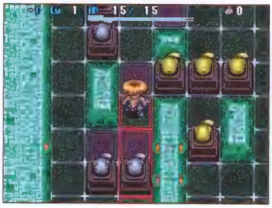


デブータの石の射程は2マスまで。ここから左側に進まなければ安心だ。

7 中（チュン）を作るヒミツ

難易度 ★★★ 石像の数 ×8

まずはフロアの右側に移動。次にすでにマークのある床の上に置かれている石像を左に2マス動かす。そこから右側の残りの真ん中、下、上にある石像を順にマークに置き、いちばん上にある石像を左に2マス動かしてフロアの左側に戻る。あとは右の写真の状況にして下のふたつの石像、いちばん上の石像をマークに移動させ、最後に上から2段目の石像をマークに置けば「中」の字の完成だ。



下ふたつの石像は1マス上へ、上から2番目の石像はシレンの上位置へ動かす。

8 トンネル作成 友の会

難易度 ★★ 石像の数 ×2

フロア中央と中央下にあるふたつの石像を、フロア上の左右に位置するマークのある床に置くのが目標。ただし、初期配置のままではどちらの石像も上方向へ持ち出すことはできないので、トンネルの杖[1]でどこかの壁を床に変える必要がある。正解は、いちばん下の中央の壁のでっぱりだ。これを床に変えてしまえば、上下どちらの石像から動かしても、マークのある床まで石像を動かせる。

この壁以外にトンネルの杖[1]を使うと、下の石像が動かせなくなってしまう。

9 1を十にする方法

難易度 ★　石像の数 × 5

縦に並んだ5つの石像を、奥に十字型に配置されたマークのある床の上に動かしていく。まずは上から2番目の石像を左右どちらかに移動させ、そのまま上方向のマークのある床まで運ぼう。次に、上から4番目の石像を2番目のときとは反対方向に動かして、同じようにマークのある床まで運ぶ。あとは、上にある石像から順番にひとつずつ、マークのある床へと運んでいけばクリアできる。

2番目と4番目以外の石像をさきに動かしてしまうと、クリア不可になってしまう。

10 吹き飛ばしテスト 初級

難易度 ★　石像の数 × 2

吹き飛ばしの杖[1]を手に入れてもすぐには使わないで、まずはフロア右側にある壁の横の石像を下に動かして、マークのある床のひとつ上まで運ぼう。そのあと、もうひとつの石像の左側に回り込み、吹き飛ばしの杖[1]を振る。それが済んだら、右側の石像をマークのある床の上に置き、左側の石像を水地形に沿う形で運び出せば、この石像の置けるマークのある床まではもうすぐそこだ。

手にした吹き飛ばしの杖[1]をすぐ使ってしまうと、このように動けない状況に。

11 バクハツにご用心

難易度 ★　石像の数 × 1

四二鉢[0]をふたつ拾ったら、ひとつを石像のある上側の壁に、もうひとつをマークのある床の右側の壁に投げ当てよう。このとき、壺を投げる場所は、離れた場所でも目の前でもかまわない。シレンは爆発に巻き込まれてダメージを受けても倒れないのだ。あとは壁が壊れて床になったところから、マークのある床まで石像を運べばいい。フロア右側の壁の向こうにいるばくだんウニは、そのままにしておこう。

ばくだんウニにダメージを与えても爆発するが、この問題でその必要はない。

12 ふうさされたダンジョンで

難易度 ★★★　石像の数 × 3

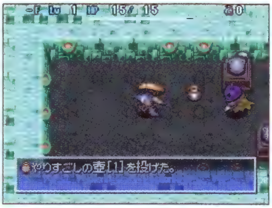
狭いフロアだが、3つある石像を動かしてマークのある床に置く必要がある。まずはシレンの初期位置から上方向に向かって四二鉢[1]を投げてフロアの床の面積を拡張。さらに下側のマークのある床の上から下方向へトンネルの杖[2]を振り、床になったマスから石像のほうへトンネルの杖[1]をもう一度振れば石像の移動ルートを確保できる。あとは3つの石像をマークに運んでいくだけだ。

ふたつの道具を使う方向を誤ってしまうと、クリアできなくなるので注意。

13 3つの選択

難易度 ★★★　石像の数 × 3

毒草、物忘れの草、やりすごしの壺[1]を使い、石像の向こう側にいるチンタラ2体とパコレプゴッドを倒す必要がある。縦に並んだ石像をうまく動かして通路を作り、モンスターを誘い込んで戦うことになるが、このときパコレプゴッドには必ずやりすごしの壺を投げ当てて閉じ込めること。チンタラとは違って、シレンが直接戦っても倒すことができないためだ。チンタラは2種類の草を使って倒そう。



パコレプゴッドを閉じ込める場所は、必ず石像の左側のスペースですること。

14 クマに注意!

難易度 ★★★　石像の数 × 4

場所がえの杖[3]、吹き飛ばしの杖[3]、飛びつきの杖[3]を使いながら、フロアの四方にある4つの石像をマークのある床に置いていくのが目標になる。おにぎりヒグマが妨害しようと近づいてきたら、吹き飛ばしの杖[3]を使って間合いをとること。あわせて、石像には飛びつきの杖[3]を使って近づくことで、シレンの行動回数を減らしながら、追いすがるおにぎりヒグマから逃がれよう。

おにぎりヒグマは最短ルートを通って接近してくるので、油断はできない。

15 壁の奥の宝物

難易度 ★★　石像の数 × 1

トンネルの杖[4]を拾ったら、フロア中央の右下から右方向、下方向に振ろう。そのあと1マス右に移動し、もう一度下方向にトンネルの杖[2]を振る。さらにフロア中央の右上から右方向にトンネルの杖[1]を振れば、石像をマークのある床まで動かせるようになる。イカだいおうは動かないので、フロア上側の壁の先にある水斬りの剣+25、フロア左側の壁の先にある重い盾+15に手を出す必要はない。

仮に装備品を手に入れてイカだいおうを攻撃しても返り討ちに遭うだけだ。

16 増やすな危険

難易度 ★★★　石像の数 × 1

まずは、シレンの初期位置からすぐ左方向に移動し、かなしばりの杖[1]を手にしよう。これを使ってシャインバードの動きを封じるのだ。そこから、四二鉢[0]とトンネルの杖[1]を拾って、石像を動かすための通路を作り出すことになる。下の壁に沿った状態からトンネルの杖[1]を左方向に振り、通路ができたら、通路を歩いて1歩目の場所で下方向にある壁に四二鉢[0]を投げ当てよう。

さきに四二鉢[0]を使うと、爆風の効果でシャインバードが分裂してしまう。

17 ヒミツの通路を探せ!

難易度 ★★★　石像の数 ×6

ヒミツの通路は、初期位置から離れた場所にあるため、まずはすぐ近くにあるふたつの石像をマークのある床に移動させておこう。そのあと、フロアのいちばん右側の通路上にある石像を下に1マス動かし、空いたスペースの右側の壁を直接攻撃すると、壁が壊れてヒミツの通路があらわになる。あとは、その通路を利用して、下の壁に接している石像をマークのある床まで動かすことで、クリアの準備が整う。

ヒミツの通路を利用して、フロア下側の壁に面していた石像のもとへ行こう。

18 いろいろやってみよう

難易度 ★　石像の数 ×2

「いろいろやってみよう」という表題だが、実際にやるべきことはひとつしかない。初期位置すぐ下の壁を直接攻撃で壊すのだ。あとは、上下それぞれの石像をすぐそばのマークのある床まで移動させればいい。誤まって最初にフロア上にある石像を右方向に動かしてしまうと、エリガゴンが動けるようになってしまう。こうなるとシレンは一撃で倒されてしまうので、必ず下の石像から動かすこと。

エリガゴンは攻撃力が非常に高く、Lv1のシレンではとても太刀打ちできない。

19 危険なワナにご注意を

難易度 ★★　石像の数 ×2

ふたつの石像を、フロア左下と右下のマークのある床に置くためには、まずフロア内の水地形をなくす必要がある。フロア上部に置かれている水がれの巻物を読んで、水地形を床に変えるといい。ただし、この巻物の落ちている場所は爆発のワナに周りを囲まれており、そのまま近づくと爆発に巻き込まれて消滅してしまうため、まずは石像をワナの上に移動させて爆発のワナを排除する必要があるのだ。

このように石像を使って爆発のワナを取り除き、水がれの巻物を手にしよう。

20 忍法水グモの術

難易度 ★★★　石像の数 ×3

水グモの腕輪には、シレンが水地形の上を自由に移動できる効果があるので、これを装備して、縦に3つ並んだ石像を上から順に動かしていこう。

まずは、3つのうち、いちばん上にある石像をフロア左上のマークのある床のすぐ左上の位置まで直接攻撃のみで動かしていく。次に、フロア右側の壁際の通路、具体的には下から2マス目の床に移動し、左上に向けて吹き飛ばしの杖[2]を振る。これで、フロア左上のマークのある床に、真ん中の石像を置くことができるはずだ。ちなみに、真ん中の石像を置くための壁として使った石像は、フロア右上にあるマークのある床に移動させればいい。いちばん下の石像は、真ん中の石像を動かしたあと、初期位置の左側の通路に運び出す。あとは、石像の背後から吹き飛ばしの杖[1]を使えば、フロア下のマークのある床に直接石像を置くことができるのだ。

21 炎を防ぐには

難易度 ★★　石像の数 ×2

ドラゴンの炎には30ダメージの効果があり、シレンが受けると一撃で倒れてしまう。また、炎は水地形を無視して直線的に伸びるため、石像を障害物にして炎を防ぐ必要がある。シレンの初期位置に近い右側の石像で上の通路をふさぎ、下の通路を通って左側のエリアへ移動しよう。そのまま石像をマークのある床の上に置いたら、水地形を挟んで中央に置いた石像に向けて吹き飛ばしの杖[1]を使えばいい。

石像が炎を防いでくれるので、睡眠のワナを踏んでも気にすることはない。

22 隠された道

難易度 ★★★　石像の数 ×4

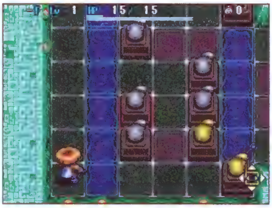
隠された道とは、丸太のワナを利用した移動ルートのこと。まずは、フロア左上の石像を上へ1マス移動させておこう。丸太のワナは、フロアのいちばん左側の通路の下からふたつ目にある床に隠れている。これを右下からナナメ移動を使ってシレンが踏み、丸太を受けて石像でふさがれたエリアに移ろう。ちなみにここでは、右下、左上、右上の順に石像をマークのある床に置いていくことになる。

いちばん最初に動かした石像は、下の3つの石像を配置してから再度動かすこと。

23 吹き飛ばしテスト 上級

難易度 ★★★　石像の数 ×8

シレンは初期位置の通路から動けない。限られた移動範囲の中で、吹き飛ばしの杖[8]を使用する位置を調整しながら、対岸にある8つの石像を所定の場所に置いていこう。重要なのは、縦に並んだ6つのうち、中央にあるふたつの石像の動かし方だ。いちばん上といちばん下にある石像をそれぞれ正面方向に吹き飛ばしたあと、中央のふたつをたすきがけするようにナナメ方向に吹き飛ばしていこう。

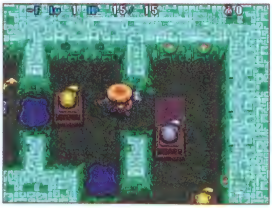


中央ふたつの石像をナナメに吹き飛ばしておかないと、奥の石像を動かせない。

24 魔物のひそむ壺

難易度 ★★　石像の数 ×3

魔物の壺[1]には、押したり投げたりすると、中からモンスターが出現する効果がある。この壺をシレンの初期位置から右下に向けて投げると、壺が割れてモンスターが出現するので、そのモンスターに向かって場所がえの杖[1]を振ろう。そして着地点の右側にある石像を右へ1マス押し出して、マークのある床に置いたら、フロア中央、右側にある残りの石像を、順次整理していくといい。



フロア右側に残った石像は、この状態にしてから中央の石像を動かすといい。

25 ワナとカエルは使いよう

難易度 ★★★★ 石像の数 ×2

拾える道具は、かなしばりの杖[5]のみで、そのままではフロアの左上から右下にかけてナナメに点在する水地形が障害となり、フロア左側にあるふたつの石像を移動させることができない。だが、丸太のワナをうまく利用すれば、吹き飛ばしの杖と同じ効果を引き出せ、石像をマークのある床が設置されているフロア右側に吹き飛ばすことが可能になる。

かなしばりの杖[5]を拾ったら、石像には触れず、上下どちらかの丸太のワナに移動。このとき、どちらの丸太のワナを優先してもかまわないが、上の丸太のワナならワナの左、下の丸太のワナならワナの下に必ずガマグッチを引きつけて、かなしばり状態にすること。これはガマグッチを壁にして飛んでくる丸太を防ぎ、丸太のワナの上に乗るためだ。あとは、シレンの正面方向から飛んでくる丸太が、石像に当たるようにワナを踏むようにすればいい。

26 どんくさいトド

難易度 ★★★★ 石像の数 ×2

床に落ちている道具は、錠前の盾、吹き飛ばしの杖[5]、鈍足の杖[0]の3種類。すべての道具を手にしたら、錠前の盾を装備してぬすっトドの道具盗みを防ぐ。そのうえで、ぬすっトドに鈍足の杖[0]を投げ当てて行動速度を下げ、石像を吹き飛ばしてマークのある床に置けるように、写真の位置まで誘い出そう。ぬすっトドとの間合いがうまく取れない場合にも、吹き飛ばしの杖を活用するといい。

ぬすっトドがこの位置にくれば、石像を置くための壁として利用ができる。

27 たまにはバクハツしないウニ

難易度 ★★★★ 石像の数 ×1

かなしばりの杖[1]と吹き飛ばしの杖[2]を拾ったあと、フロア左側にある石像を右に1マス動かして、ふんかウニを開放する。そのあと、ふんかウニを囲んでいた壁を時計回りに周回しながら、ナナメ移動を駆使して杖が置かれていたひとつ上のマスへ。そこから吹き飛ばしの杖[2]でふんかウニを右方向へ吹き飛ばし、さらにマークのある床に隣接したところで、かなしばりの杖[1]を使って動きを封じよう。

かなしばり状態にしたふんかウニを壁にして、石像をマークのある床の上へ。

28 飛びつけ! せいしゅん!

難易度 ★★★★ 石像の数 ×8

飛びつきの杖[1]を拾ったら、フロア左上の石像をマークのある床まで動かそう。次にフロア右上にある石像を左へ3マス動かす。そこからフロア右下の石像をフロア右上のマークのある床に運び、すぐ左の石像を左に動かして中央の壁に寄せる。そしてフロア左下の石像をフロア右下へ、もともとマークのある床の上にあった石像を下へ1マス動かすことで、ようやく飛びつきの杖を使うタイミングが整う。

壁に寄せた石像に向けて飛びつきの杖を使ったあと、左右の石像を動かそう。

29 開放のタイミング

難易度 ★★★★　石像の数 ×4

床に落ちているすべての道具を拾ったら、フロア右上にある石像の上まで移動して、天使の種をマムルに投げ当てよう。そしてギタンマムルに成長したところで、雷光の杖[0]を投げ当てて倒す。そのあと、すぐ下の石像をマークのある床に置き、ダッシュでギタンの上へ。「足元」メニューでギタンを左→左上方向の順に投げてから、ギタンの上を通ってフロア下の石像のもとへ行こう。ここで吹き飛ばしの杖[1]で石像をフロア左下のマークのある床に置いてガマラを開放したら、ギタンの上に乗る習性を利用するべくフロアの上部へと誘導する。ガマラがギタンの上に乗ったあとは、さきに縦に並んだ下の石像をフロア中央下のマークのある床へ移動させるため、マークのある床の上の石像をガマラの左に動かしておく。最後はガマラの左下から場所がえの杖[0]を振り、石像の右側に回り込めばいい。

30 飛びつき注意!

難易度 ★★★　石像の数 ×2

飛びつきの杖[8]を使って、水地形に囲まれた飛び地への移動をくり返しながら、ふたつの石像をマークのある床に置くことを目指す。

飛びつきの杖[8]を拾ったら、さっそく初期位置から右下方向に振り、フロア下の壁に面した通路に着地する。そこから左に2マス移動して左上方向に飛びつきの杖[7]を使用したあと、今度は右方向に向かって飛びつきの杖[6]を振ろう。そして石像のある通路に渡ったら、石像を上方向に1マス動かして初期位置に戻るのだ。ちなみに初期位置に戻るには、水地形に向かって、飛びつきの杖[5]を振ればいい。初期位置に戻ったあとは、事前に動かしておいた石像に向かって飛びつきの杖[4]を振り、再び石像のある通路に移動する。あとは、左上の石像をそのままマークのある床に置いて振り返り、飛びつきの杖[2]を使えば残りの石像もマークに移動できる。

31 穴だらけの迷宮

難易度 ★★★　石像の数 ×2

土塊の杖は水地形を壁に変えられ、さらにその壁を攻撃すれば通路にできる。土塊の杖[1]があった場所から右方向にトンネルの杖[5]を振り、通路に出たらその場でさらに右方向にトンネルの杖[4]を振っておく。そのあと、杖を振った位置から下の通路に移動し、水地形に挟まれた壁に向かってトンネルの杖[3]を振ろう。これでふたつの石像のすぐ近くまで進めるルートができるはずだ。

土塊の杖[1]を使う場所はここになる。水地形は気にしないで杖を振ろう。

32 行ったり来たり

難易度 ★★★　石像の数 ×10

まず整理すべきはフロア下の部屋。初期位置から下に2マス移動し、左右の石像をマークのある床に動かそう。このとき、残りのふたつの石像には触れず、そのまま上の部屋に行くこと。さきに手をつけると手詰まりになってしまうのだ。上の部屋の石像をすべてマークのある床に置いたら、通路をふさいでいる石像を下に2マス動かし、再び下の部屋へ戻ってから残りの石像を中央の通路に移動させよう。

通路をふさいでいた石像は、下の部屋の整理を終えてからもとに戻そう。

33 密集地帯

難易度 ★★★★　石像の数 ×9

まずは、シレンの初期位置の左右にある1段目の石像ふたつと、2段目の石像を右のマークのある床の上に置く。次に、3段目の右側にある石像を左へ1マス、4段目のいちばん右側の石像を下へ1マス、5段目の石像を右からふたつ目のマークのある床へと順次動かしていく。それから3段目の左側の石像を下へ1マス、4段目右側からふたつ目の石像を上へ2マス動かせば、クリアのための環境が整う。

このあと4段目左側の石像を左下のマークのある床に動かせば万全だ。

34 十字を切れ

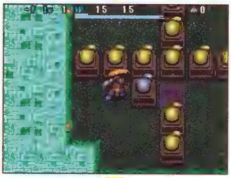
難易度 ★★★★★　石像の数 ×13

ここでは十字架型のマークのある床に13個もの石像を置く。最初はフロア中央左下にある石像を上に1マス動かすことから始めよう。次に中央左上の石像を右に1マス、下に1マス動かして、マークのある床の横軸をある程度整えてしまうのだ。これ以降の手順は、下記を参考にしてほしい。

右上にあるふたつの石像をそれぞれ左方向に1マスずつ動かして上半分をほぼ整理。

下半分の中央に回り込むため、ここから左方向に向けてこの石像だけを2マス動かしておく。

残った右下の石像で「横棒」を完成させたら、左下の石像を動かすために移動しよう。



中心すぐ下の空きスペースからフロア左下に移動して「縦棒」の下の部分をふさごう。

左上に移動したら、いちばん上の石像をマークの上に置き、最後に「横棒」を完成させる。

35 ちらかし放題

難易度 ★★★　石像の数 ×12

まずは、初期位置から時計回りにフロア左上の部屋に移動し、下の石像を1マス右に動かしてマークのある床をふさぐ。そのあと部屋の右上にある石像を2マス右に動かして、中央上の部屋に移動させる。その部屋の中で石像が縦に3つ並んだら、真ん中の石像を右に2マス、いちばん上の石像を左に4マス動かし、それぞれマークのある床の上に置く。そして、いちばん下の石像でフロア左上の部屋との通路をふさぐために、フロア右上、右下、中央下の部屋を通って、再び中央上の部屋に回り込もう。フロア中央上の部屋を整理したら、フロア右上の部屋に移動し、上の石像を左へ4マス、下の石像を下へ1マス動かす。それからフロア中央上の部屋に戻り、上の石像を右に2マス移動させてマークのある床に置く。以後は、フロア右下→中央下→左下→中央下と移動しながら、部屋にある石像を順次整理していけばいい。

36 特性を利用せよ

難易度 ★★★★　石像の数 ×1

初期の段階で一手でもむだに動くと、特大チンタラの餌食か、畠荒らしに道具を雑草に変えられてしまう。初期位置から右、左下、下と移動したあと、場所がえの杖[0]を畠荒らしに投げ当てて通路へ。そこで飛びつきの杖[0]を確保したら、1歩下に下がって特大チンタラがマークのある床の左上にいる状態で、左下に向けて飛びつきの杖[4]を振ろう。あとは上方向に吹き飛ばしの杖[1]を振ればいい。

むだなく手順をこなせば、特大チンタラが壁となって無事石像を置けるのだ。

37 ウソつきだらけ

難易度 ★★★　石像の数 ×3

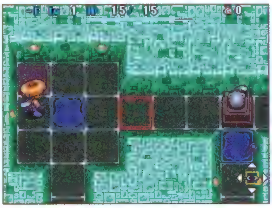
最初はフロア左下のマークのある床の上に飛びつきの杖[2]で移動し、そこから右方向にある石像に向けて、場所がえの杖[3]を振る。次に下の通路の石像を左に1マス移動させてルートを確保して、すぐ上のマークのある床の上から、左下方向に場所がえの杖[2]を振ろう。あとは飛びつきの杖[1]で残されたマークのある床の上に移動し、場所がえの杖[1]を上の石像に向かって使用すればOKだ。

ギタンマムルを石像の檻から出す方法もあるが、あまりおすすめはしない……。

38 杖を使いこなせ!

難易度 ★★★★　石像の数 ×4

シレンの四方を石像に囲まれた状態からスタート。まずは各石像を上下左右に1マスずつ動かし、3本の杖を手に入れよう。それぞれの石像は、上が左上、下が右下、右が右上、左が左下のマークのある床に配置されるように動かしていく。マークのある床に置く順番は、フロアの左下→右下→右上→左上だと比較的スムーズだ。加えて、事前にすべての石像を各方向にある壁や水地形に隣接させておくといい。



左上に石像を置くのが意外と難しい。この状態にして場所がえの杖を使おう。

39 杖をさらに使いこなせ!

難易度 ★★★　石像の数 ×1

3本の杖を手に入れたら、さっそく水地形の手前へ。そこから飛びつきの杖[3]を振り、石像の置かれている対岸に渡ろう。石像のもとにたどり着いたら、正面から吹き飛ばしの杖[1]で石像を向こう岸に吹き飛ばし、後を追うようにシレンも飛びつきの杖[2]でもとの足場に戻る。石像を通路の壁に押しつけたら、飛びつきの杖[1]で石像のさきの通路に移動し、場所がえの杖[2]で、石像を誘導していく。

この位置から場所がえの杖[1]を右下の石像に振って、最後のひと押しをしよう。

40 キレイにならべる

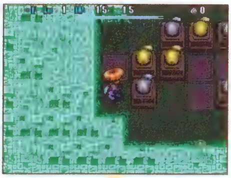
難易度 ★★★★★　石像の数 ×9

ポイントは、いちばん上の段の石像を動かすために、どの石像を動かしてルートを作り出すか。まずはいちばん下の段、真ん中の石像を上に2マス動かしながら、マークのある床へ。それからシレンが右側を向いて、マークの上にある石像をさらにもう1マス右に動かすところから始めよう。

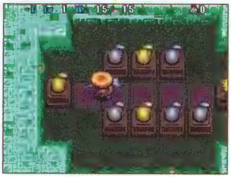
この石像を下へ2マス動かしたあと、すぐ左の石像を1マス右、最初に動かす石像の位置へ。

マークの上にある石像を下へ1マス、さらにフロア中心の石像を左に2マス動かす。

上へ1マス動かし、空いた床にシレンも移動。右側を向いて石像を1マス右方向へ動かす。



フロア左下の石像を右方向へ2マス。写真でシレン右上にある石像をその左側に動かす。



中段のマークの上にある石像を左に寄せて、下の段の石像を整理すればクリアは目前だ。

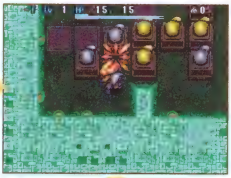
41 じゃまなでっぱり

難易度 ★★★★★　石像の数 ×10

シレンの初期位置であるフロアの中心付近のスペースをうまく活かし、フロアの左右を行き来することになる。ポイントは、右列いちばん下の段の石像に最後まで手をつけないこと。この石像は最後にでっぱりの上のマークをふさぐために用いるのだ。それ以外の石像の動きは以下を参考に。

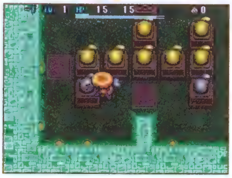
この石像を下へ2マス動かしたら、次にシレンの移動先の右側の石像を右に2マス動かす。

でっぱりの上、下段の右から2番目の石像を1マス上に移動後、この石像を右に2マス。



この位置からすぐ上にある左右ふたつの石像をそれぞれマークのある床に移動させる。

でっぱりのすぐ上の石像を左に2マス移動後、フロア左上の石像を右に2マス動かそう。



ここから中央の段、いちばん左のマークに置けば、最後にでっぱりの上のマークが残る。

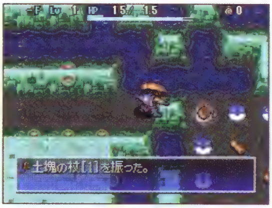
42 最後の選択

難易度 ★★★★★　石像の数 × 2

最後にして最大の難題。まずはシレンの初期位置の通路の上にある呪い状態の遠投の腕輪と場所がえの杖[0]を拾う。次に❶に落ちているめぐすり草を飲んでよく見え状態になったら、その場で遠投の腕輪を装備。右上にある石像に向かって、場所がえの杖[0]を投げよう。そこから、石像があった場所の右側に存在する壊れやすい壁を壊し、❷の下にあるスペースでトンネルの杖[1]、飛びつきの杖[1]、土塊の杖[1]を拾っておく。杖を拾ったら、❷に移動してトンネルの杖[1]で壁を通路に変え、❸で水地形に土塊の杖[1]を振り、事前に❹の使用後に利用する通路を作り出しておく。さらにその場から右上に向けて飛びつきの杖[1]を使い、たたりのワナの上に着地したら、❹で拾えるワナ消しの巻物を読んで、フロア内のすべてのワナを取り除こう。このとき、事前に必ずたたりのワナで遠投の腕輪を道具封印状態にしておくこと。遠投の腕輪の効果が発揮されないようにしておく必要があるのだ。たたりのワナを踏んでも呪い状態になっているときは、「足元」メニューで踏み直して調整するのを忘れずに。遠投の腕輪を道具封印状態にしたら、たたりのワナがあった場所の上の通路方面にある場所がえの杖[0]、飛びつきの杖[4]を入手。❺にあるおはらいの壺[2]で2本の飛びつきの杖[1]をお払いし、続いて壺を割って中身を取り出す。そのあと、❻で四二鉢[1]を下方向に向かって投げて通路を確保。❼から⓫の場所まで飛びつきの杖で移動していく。⓫の場所に着いたら、おはらいの巻物で遠投の腕輪の道具封印状態を解除し、石像に向けて場所がえの杖[0]を投げよう。⓬では右上方向に向けて飛びつきの杖[1]で移動し、⓭で水地形に向けて残りの飛びつきの杖[1]を振り、初期位置の通路へと戻る。最後に⓮で吹き飛ばしの杖[0]を下にある石像に向かって投げれば、すべての手順が完了となりクリアできるはずだ。

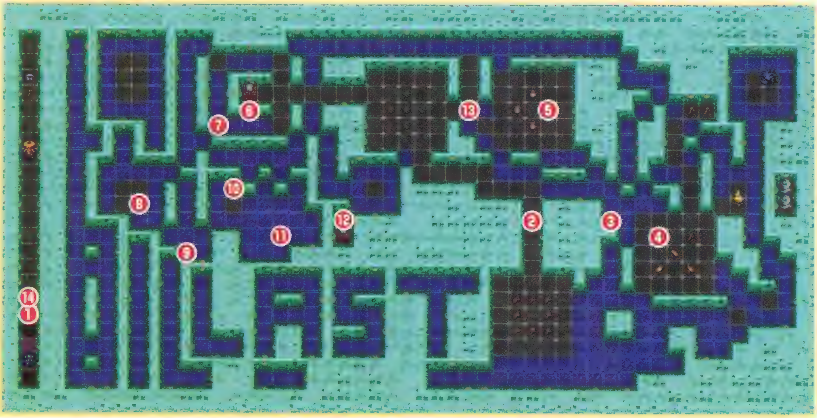
使用する場所と道具一覧

❶	遠投の腕輪、めぐすり草、場所がえの杖[0]
❷	トンネルの杖
❸	飛びつきの杖[1]、土塊の杖[1]
❹	ワナ消しの巻物
❺	おはらいの壺[2]
❻	四二鉢[1]
❼	飛びつきの杖[4]
❽	飛びつきの杖[3]
❾	飛びつきの杖[2]
❿	飛びつきの杖[1]
⓫	おはらいの巻物、場所がえの杖[0]
⓬	飛びつきの杖[1]
⓭	飛びつきの杖[1]
⓮	遠投の腕輪、吹き飛ばしの杖[0]



通路を作っておけば、ワナを取り除いたあとでも、飛びつきの杖を使わずに戻れる。

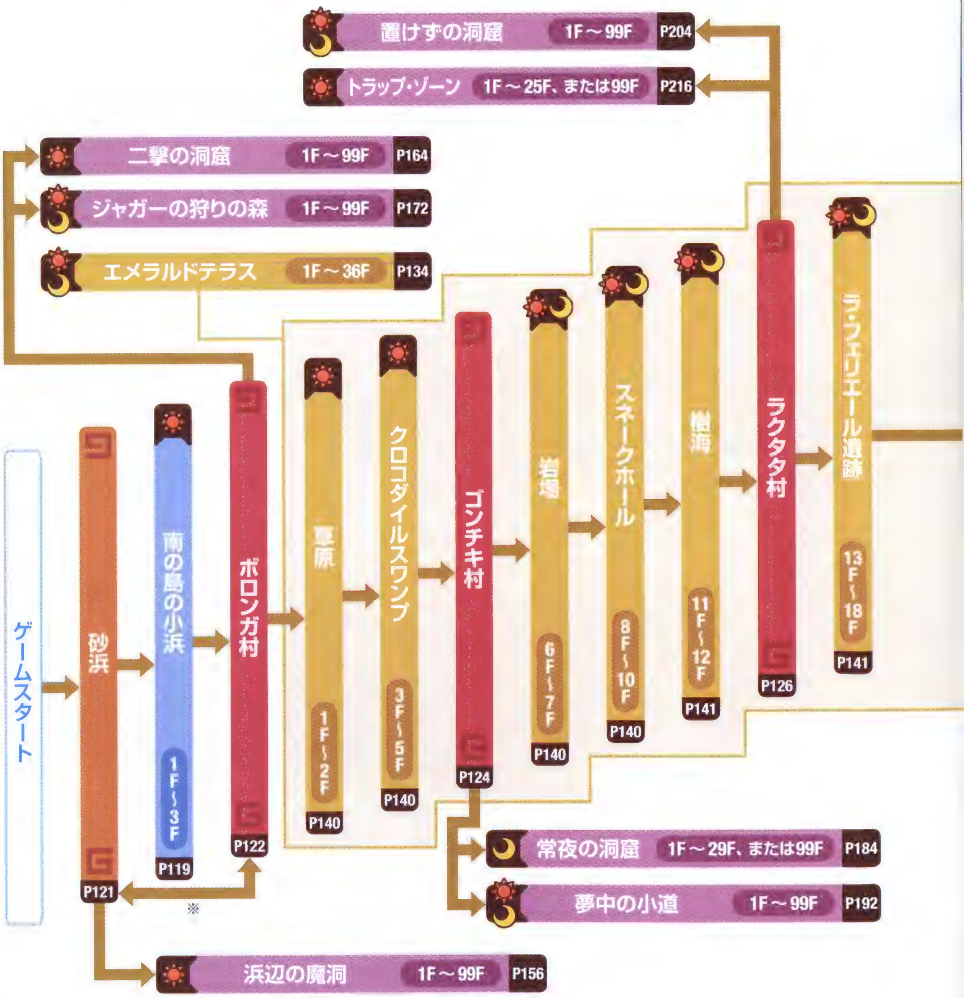
マップ



3章 ダンジョン攻略

カヒタン島の構造

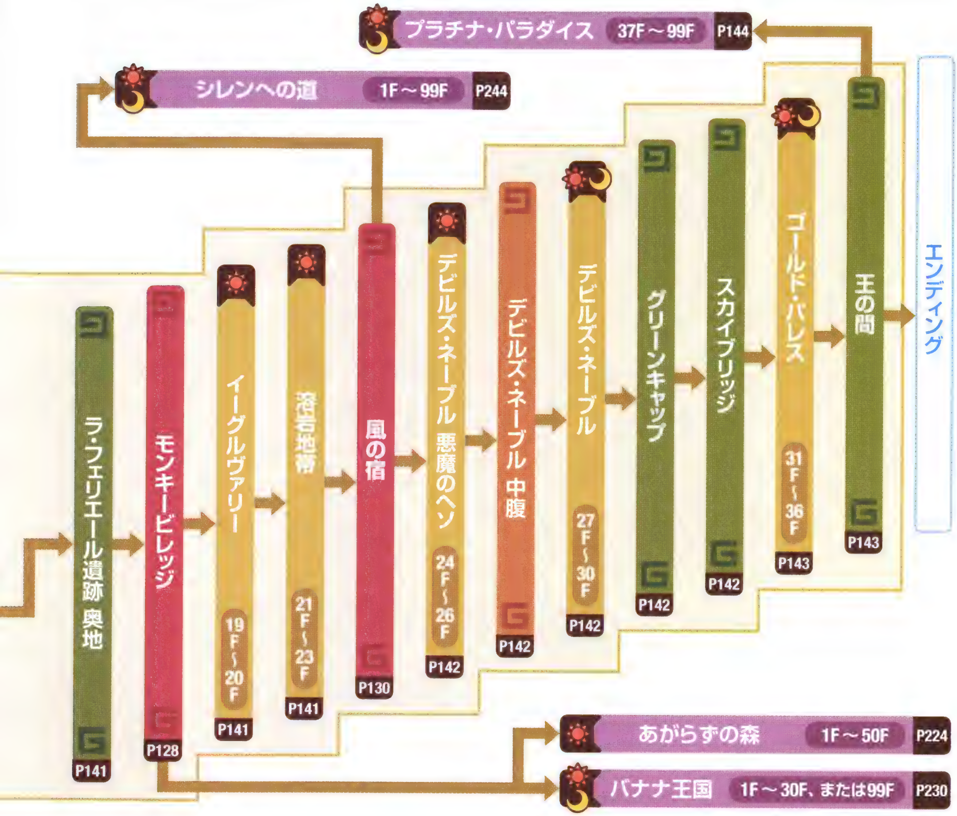
千年まえの伝説がいまも語り継がれているカヒタン島。この島には伝説の秘宝が眠るとされるエメラルドテラスのほかにも、さまざまなダンジョンがシレンを待ち受けている。以下で、そのつながりを把握しておこう。



図の見方

- ☀……昼のみのダンジョン
- 🌙……夜のみのダンジョン
- ☀🌙……昼夜両方発生するダンジョン
- （赤）……村、宿
- （青）……チュートリアルダンジョン
- （緑）……イベントやボス戦が発生する特殊フロア
- （橙）……中継地点、その他
- （黄）……エンディングまでに登場するダンジョン
- （紫）……エンディング後に追加されるダンジョン
- ⇔……行き来可能
- ⇒……一方通行

※南の島の小浜をクリア以後は、砂浜とボロンガ村が直接つながって行き来可能となる



風来見聞録 南の島の小浜について

南の島の小浜は、カヒタン島での本格的な冒険を始めるまえに挑むことになるチュートリアルダンジョンだ。全3Fの簡素な構造になっており、部屋を移動したり、新たな道具を入手したりモンスターと遭遇するつどコッパから冒険のアドバイスがもらえるという親切設計。まずはここで、不思議のダンジョンの基礎を学ぼう。

ここで手に入れた道具は、次のダンジョンにも持ち込める。取り逃しのないように。

カヒタン島 村・宿ガイド

カヒタン島には合計5つの村と宿が存在しており、中にある施設を利用したり、村の住人から冒険に役立つ知識を得たりできる。以下では、スタート地点の砂浜も含めた6つのエリアのデータを中心に紹介していこう。

村・宿ガイドの見方

❶村または宿名
カヒタン島に点在する村や宿の名称

❷位置
その村や宿の位置関係を表わす図

❸村や宿の特徴
村や宿に存在する代表的な施設や、発生するイベントについての解説

❹マップ
その村や宿にある施設の位置や、ダンジョンまたは別の村や宿とのつながりを、ひとめでわかるようにした全体マップ。マップ上に引き出された数字と施設の名称は、施設一覧と対応している。また、仲間の顔が引き出された場所は、その仲間が出現する可能性がある場所なのだが、出現するかどうかはランダムなので、そこに必ず出現するという意味ではないことに注意してほしい。なお、落は、ダンジョン内で失ったタグをつけていなかった装備品が落ちている可能性のある場所を表わす

❺施設一覧
その村や宿に存在する施設でできることと、いつから利用可能になるかを一覧で明記

❻お店の販売商品一覧
その村や宿にあるお店で販売される商品の種類と名称、販売タイミング、販売価格の一覧。ちなみに、お店で一度に取り扱われる商品の上限は8個のため、リスト内にある商品でも必ず出るとは限らないことに注意。また、販売タイミングを表わす数字は、1がエンディング前、2がエンディング後を意味しており、○ならばその条件でお店に商品が並ぶ可能性があることを、×ならば並ばないことをそれぞれ表わしている

❼おサルのかごや移動先一覧
おサルのかごやを利用したときに移動できる場所と利用可能なタイミング。ちなみに、各ダンジョンに直接移動可能なのはボロンガ村に限定される

砂浜

乗っていた千石船が嵐に遭遇し、海に投げ出されたシレンとコッパが流れ着いた場所は、南海に浮かぶカヒタン島の砂浜だった。ここからシレンの南の島での新たな冒険が始まる。

位置

砂浜
↓
次 ボロンガ村

南の島での冒険の始まりの地

オープニング後に訪れる南の島の美しい浜。本編が開始されると、ボロンガ村の入口とつながり、直接行き来できるようになる。施設こそないものの、ダンジョンで失った装備品が漂着する可能性があるので、ダンジョン内で倒れたあとはこまめにのぞきに来てみよう。なお、浜辺の魔洞の入口となる砂穴が現われるのはエンディングのあとだ。

初めて砂浜を訪れたときは、直接ボロンガ村に行けるわけではなく、まずは南の島の小浜に進む。

マップ

施設一覧

NO.	施設名称	各施設でできること	利用可能なタイミング
1	砂穴	・浜辺の魔洞に挑戦する(→P156)	エンディング後

風来見聞録 仲間たちとの貴重な出会い

砂浜に限らず、村や宿では冒険をともにしてくれる仲間との出会いが発生することがある。彼らと出会うための条件には、冒険のトータル回数やシレンがダンジョンで倒れた回数、特定のフロアに到達するなどいろいろとあるが、なかには条件を満たしていても、エンディング後までは冒険に誘えない者もいるので覚えておこう。

P20に書いてある条件を満たして砂浜を訪れると、海中から貝に乗ったエドナが登場！

ボロンガ村

最初の冒険を終えた直後、魔物と勘違いされてしまい島の人々に捕らえられてしまったシレンとコッパ。彼らが連れてこられたのは、島いちばんの集落のボロンガ村だった。

位置	
前	砂浜
	ボロンガ村
次	草原【1F】

充実した施設が揃う冒険の拠点

シレンの冒険の拠点となるボロンガ村。この村にあるさまざまな施設を使えば、冒険に向けた準備を整えられる。とくに初心者の家にある石像の洞窟では、初回クリア時限定ながら、1問解くごとにごほうびがもらえるので、ダンジョン内へ持ち込む道具を集めるために挑戦してみよう。また、ダンジョンから戻ったら、持ち物やお金を蔵や倉庫、銀行に預けて、次の冒険に備えておきたい。

5回倒れて村に戻るとガルウィンが登場。以後、酒場にいる彼と話せば、冒険に同行してもらえる。

マップ

施設一覧

NO.	施設名称	各施設でできること	利用可能なタイミング
1	お店	・道具を売買できる。商品の一覧は下記を参照	最初から
		・武器や盾にタグを取りつける。料金は3000G ・武器や盾のタグを取り消す。料金は無料	ゴンチキ村到達後
2	銀行	・所持金を預金する。預金額に応じたごほうびの一覧はP12を参照 ・預金を引き出す	最初から
3	蔵	・持ち物の道具を預けられる。預けられる道具は最大80個まで ・預けた道具を引き出す ・預けた道具を買い取ってもらう	最初から
4	救助隊支部	・風来救助（→P92）を利用してほかのプレイヤーの救出に向かう	最初から
5	壺割り屋	・持ち物の壺を割ってもらう。料金は1個につき10G	最初から
6	倉庫	・持ち物の道具を床に置いて保管できる。保管可能な道具は最大30個まで	最初から
7	神殿／解呪屋	・持ち物の道具（壺の中身以外）のお払いをできる。料金は500G	最初から
8	初心者の家	・キモ試しのほこらに挑戦できる（→P16）	最初から
		・夜の冒険のほこらに挑戦できる（→P17）	ゴンチキ村到達後
		・石像の洞窟に挑戦できる（→P17）	最初から
		・ジャガーの狩りの森に挑戦できる（→P172）	エンディング後
	技図書館	・習得済みの技を首飾りに宿せる ・習得済みの技一覧が確認できる	ゴンチキ村到達後
9	酒場	・初回時のみ、おばちゃんからやりなおし草をもらえる	最初から
		・滞在している仲間と会話してパーティーを編成できる	仲間加入後
10	おサルのかごや	・村や宿、ダンジョンに移動できる。移動可能先は下記を参照	モンキービレッジ到達後
11	洞窟	・二撃の洞窟に挑戦する（→P164）	エンディング後

お店の販売商品一覧

種類	名称	販売タイミング 1	販売タイミング 2	販売価格
武器	ヤシの棒	○	○	300G
	銅の刃	○	○	700G
	カタナ	×	○	1100G
盾	ヤシの盾	○	○	360G
	銅の盾	○	○	740G
	鉄の盾	×	○	1300G
腕輪	混乱よけの腕輪	×	○	3000G
	睡眠よけの腕輪	×	○	3000G
	毒消しの腕輪	×	○	3000G
	保持の腕輪	×	○	3000G
	ちからの腕輪	×	○	2000G
草	薬草	○	×	50G
	弟切草	○	○	100G
	いやし草	×	○	200G
	毒消し草	○	○	100G
	復活の草	○	○	1000G
	やりなおし草	○	○	1500G
巻物	あかりの巻物	○	○	100G
	混乱の巻物	○	○	1000G

種類	名称	販売タイミング 1	販売タイミング 2	販売価格
巻物	バクスイの巻物	○	○	1000G
	真空斬りの巻物	○	○	1000G
	脱出の巻物	○	○	100G
杖	痛み分けの杖	×	○	1500G
	一時しのぎの杖	×	○	1500G
	吹き飛ばしの杖	×	○	1000G
	封印の杖	×	○	2000G
	魔道の杖	×	○	1000G
	雷光の杖	×	○	1000G
札	封印の札	×	○	500G
	混乱の札	×	○	500G
	ゾワゾワの札	×	○	500G
	影縫いの札	×	○	500G
	狂戦士の札	×	○	500G
食べ物	青いバナナ	○	○	50G
	黄色いバナナ	○	○	100G
	完熟バナナ	×	○	200G
矢	木の矢	×	○	10G
石	石	×	○	20G

おサルのかごや移動先一覧

移動先	移動可能なタイミング
ゴンチキ村	モンキービレッジ到達後
ラクタタ村	モンキービレッジ到達後
モンキービレッジ	モンキービレッジ到達後
風の宿	エンディング後
浜辺の魔洞	エンディング後（※1）
二撃の洞窟	エンディング後（※1）
ジャガーの狩りの森	エンディング後（※1）

移動先	移動可能なタイミング
常夜の洞窟	エンディング後（※1）
夢中の小道	エンディング後（※1）
開けずの洞窟	エンディング後（※1）
トラップ・ゾーン	エンディング後（※1）
あがらずの森	エンディング後（※1）
バナナ王国	エンディング後（※1）
シレンへの道	エンディング後（※1）

※1……そのダンジョンが開放済みであることが前提

ゴンチキ村

沼地を抜けたあとの岩場に面した村。この村に到着したシレンは、村人からこの先に待ち受ける夜の闇の情報を得ると同時に、風来人の新しい攻撃手段、技を身につける。

位置

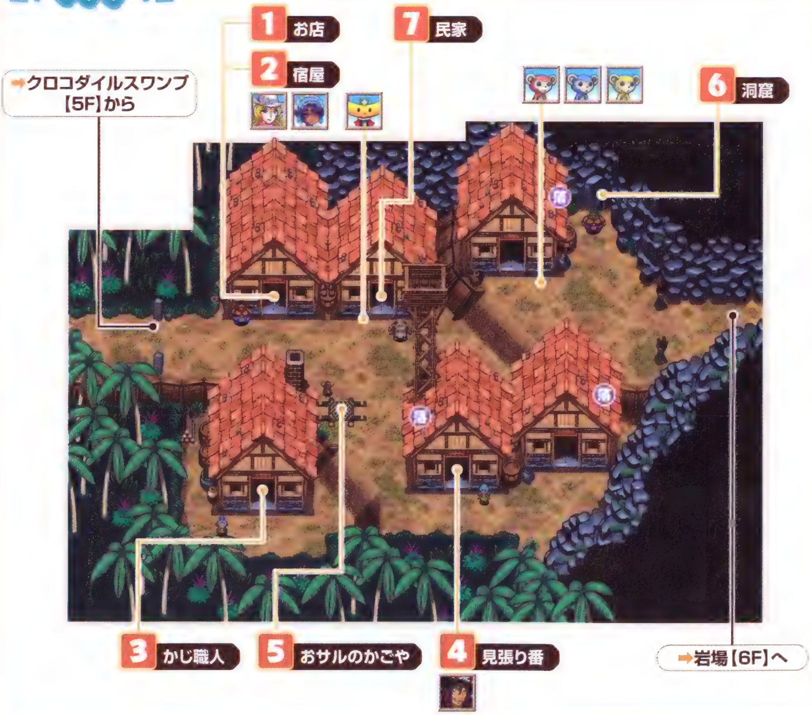
前	クロコダイル スワンプ【5F】
↓	
	ゴンチキ村
↓	
次	岩場【6F】

大切な落とし物が行き着く村

ゴンチキ村には、ダンジョンで倒れたり盗まれて失った、タグつきの装備品が届けられる見張り番がいる。ほかにもステータスを回復できる宿屋や、装備品を強化できるかじ職人など便利な施設が揃っているが、利用するにはそれなりの額のギタンが必要になる。なお、この村のお店には、かなりの高確率で松明が並ぶ。夜のダンジョンに備えて、見かけたら忘れずに購入しておきたい。

初めて村を訪れたとき、岩場に向かおうとすると夜に変化。3回目に訪れるとミリィが登場する。

マップ



施設一覧

NO.	施設名称	各施設でできること	利用可能なタイミング
1	お店	・道具を売買できる。商品の一覧は下記を参照	最初から
2	宿屋	・宿泊するとシレンのステータスを回復できる。料金は500G	最初から
3	かじ職人	・持ち物の武器や盾を鍛える。料金は1000G ・持ち物の武器や盾に刻まれた印を消す。料金は3000G	最初から
4	見張り番	・届けられている落とし物を見られる ・届けられている落とし物を引き取る。料金が発生する場合もあり ・武器や盾にタグを取りつける。料金は3000G ・武器や盾のタグを取り消す。料金は無料	最初から
5	おサルのかごや	・村や宿に移動できる。移動可能先の一覧は下記を参照	モンキービレッジ到達後
6	洞窟	・常夜の洞窟に挑戦する（→P184）	エンディング後
7	民家	・夢中の小道に挑戦する（→P192）	エンディング後

お店の販売商品一覧

種類	名称	販売タイミング 1	販売タイミング 2	販売価格
武器	ヤシの棒	○	○	300G
	銅の刃	○	○	700G
	カタナ	○	○	1100G
松明	松明	○	○	100G
	良い松明	○	○	200G
	すごい松明	○	○	400G
盾	ヤシの盾	○	○	360G
	銅の盾	○	○	740G
	鉄の盾	○	○	1300G
	灯火の盾	○	○	1500G
腕輪	混乱よけの腕輪	×	○	3000G
	睡眠よけの腕輪	×	○	3000G
	毒消しの腕輪	×	○	3000G
	保持の腕輪	×	○	3000G
	ちからの腕輪	×	○	2000G
草	薬草	○	×	50G
	弟切草	○	○	100G
	いやし草	×	○	200G

種類	名称	販売タイミング 1	販売タイミング 2	販売価格
草	毒消し草	○	○	100G
	ちからの草	○	○	500G
	すばやさ草	○	○	300G
	復活の草	○	○	1000G
	やりなおし草	○	○	1500G
巻物	あかりの巻物	○	○	100G
	おはらいの巻物	○	○	500G
	混乱の巻物	○	○	1000G
	バクスイの巻物	○	○	1000G
	真空斬りの巻物	○	○	1000G
	脱出の巻物	○	○	100G
壺	保存の壺	○	○	600G
食べ物	青いバナナ	○	○	50G
	黄色いバナナ	○	○	100G
	完熟バナナ	×	○	200G
矢	木の矢	×	○	10G
石	石	×	○	20G

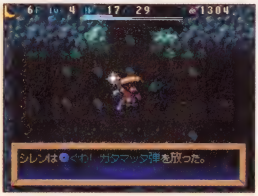
おサルのかごや移動先一覧

移動先	移動可能なタイミング
ラクタタ村	モンキービレッジ到達後
モンキービレッジ	モンキービレッジ到達後

移動先	移動可能なタイミング
風の宿	エンディング後

風来見聞録 ゴンチキ村のおやじのちょっといい話

ゴンチキ村を初めて訪れた際、入口に立つおやじに話しかけられ、良い松明とともに首飾りがもらえ、夜のダンジョンやモンスターについてのレクチャーが受けられる。このとき、シレンの武器が呪われた状態だと、自らのおはらいの巻物を使って呪いを解除してくれる。また、1回目はすべて通して聞くことになる話も、2回目以降は、選んだテーマごとに話を聞かせてもらえるのだ。



おやじに伝授してもらえる、ぐわ！カタマッタ弾は、威力が高く、最後まで重宝する技。

ラクタタ村

太古から遺跡を見守ってきた呪術師たちが住まう村。伝説の秘宝"ジャガーの眼"を手に入れるべく、シレンは村長にかけあい、遺跡へ進むための通行許可を求めることとなる。

位置

前 樹海【12F】
↓
ラクタタ村
↓
次 ラ・フェリエール遺跡【13F】

太古の遺跡に通じる呪術師の村

意地悪なワナや仕掛け、強力なモンスターが待ち受けるラ・フェリエール遺跡に挑むまえに、直前のラクタタ村で入念な準備をしておこう。ただし、この村には宿屋がないため、お店で回復用の道具や脱出の巻物が売られていたら必ず手に入れておきたい。また、シレンが傷ついたまま村にたどり着いたときのことを考えて、倉庫にもできるだけ予備の装備品や道具をストックしておくと便利だ。

ラ・フェリエール遺跡に進むまえに、倉庫の中で装備品を変更したり満腹度を回復しておくのが得策だ。

マップ

施設一覧

NO.	施設名称	各施設でできること	利用可能なタイミング
1	お店	・道具を売買できる。商品の一覧は下記を参照 ・武器や盾にタグを取りつける。料金は3000G ・武器や盾のタグを取り消す。料金は無料	最初から
		・置けずの洞窟に挑戦する（→P204）	エンディング後
2	銀行	・所持金を預金する。預金額に応じたごほうびの一覧はP12を参照 ・預金を引き出す	最初から
3	倉庫	・持ち物の道具を床に置いて保管できる。保管可能な道具は最大12個まで	最初から
4	解呪屋	・持ち物の道具（壺の中身以外）のお払いをできる。料金は1000G	最初から
5	おサルのかごや	・村や宿に移動できる。移動可能先の一覧は下記を参照	モンキービレッジ到達後
6	村長の家	・トラップ・ゾーンに挑戦する（→P216）	エンディング後

お店の販売商品一覧

種類	名称	販売タイミング		販売価格
		1	2	
武器	銅の刃	○	×	700G
	カタナ	○	○	1100G
	獣の牙	×	○	1600G
松明	良い松明	○	○	200G
	すごい松明	○	○	400G
盾	銅の盾	○	×	740G
	鉄の盾	○	○	1300G
	ばん族の盾	×	○	1800G
腕輪	混乱よけの腕輪	×	○	3000G
	睡眠よけの腕輪	×	○	3000G
	毒消しの腕輪	×	○	3000G
	保持の腕輪	×	○	3000G
	ちからの腕輪	×	○	2000G
草	薬草	○	×	50G
	弟切草	○	○	100G
	いやし草	×	○	200G

種類	名称	販売タイミング		販売価格
		1	2	
草	毒消し草	○	○	100G
	復活の草	○	○	1000G
	やりなおし草	○	○	1500G
巻物	あかりの巻物	○	○	100G
	識別の巻物	○	○	300G
	混乱の巻物	○	○	1000G
	バクスイの巻物	○	○	1000G
	真空斬りの巻物	○	○	1000G
	脱出の巻物	○	○	100G
壺	保存の壺	○	○	600G
	合成の壺	○	○	6000G
食べ物	青いバナナ	○	○	50G
	黄色いバナナ	○	○	100G
	完熟バナナ	×	○	200G
矢	木の矢	○	○	10G
石	石	○	○	20G

おサルのかごや移動先一覧

移動先	移動可能なタイミング
モンキービレッジ	モンキービレッジ到達後
風の宿	エンディング後

風来見聞録 遺跡と島の伝説を巡る話

ラクタタ村を訪れた当初、ラ・フェリエール遺跡に向かうための出口はふさがれている。そのため、村長の家を訪ねて、2Fにいる村長を説得しなければならない。このとき、村長の口から語られる神と勇者の伝説は、物語の核心にも触れる重要なものなので、心して聞いておこう。なお、伝説に登場する邪悪な神の正体と、勇者とシレンの意外なつながりものちに明らかとなる。

伝説の秘宝"ジャガーの眼"は、神を倒した勇者であるらしい。果たしてその真相は……。

モンキービレッジ

遺跡の奥地で"ジャガーの眼"を手にした直後、不測の事態に巻き込まれ、気を失ってしまうシレン。次に目覚めた場所は、サルたちの楽園、モンキービレッジだった。

位置

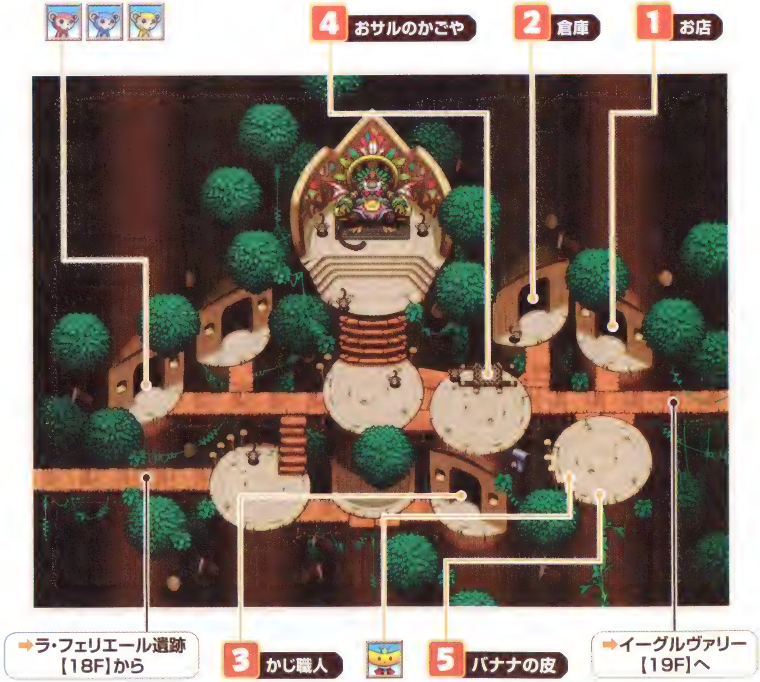
- 前：ラ・フェリエール遺跡【18F】
- ↓ モンキービレッジ
- ↓ 次：イーグルヴァリー【19F】

住人がすべてサルのパラダイス

モンキービレッジに到達すると、それ以前にある3つの村で、おサルのかごやが利用できるようになる。探索する階層を省略したり、エンディング後に挑戦可能なダンジョンへ移動しやすくなるので、目的に応じて活用してみよう。なお、お店では、エンディングまでは復活の草とやりなおし草を購入できない。そのため、村の倉庫には復活系の草を中心とした道具をストックしておこう。

倉庫を利用するために、この村に到達後からダンジョン内に現われ始めるモンキーを探し出そう。

マップ



施設一覧

NO.	施設名称	各施設でできること	利用可能なタイミング
1	お店	・道具を売買できる。商品の一覧は下記を参照 ・武器や盾にタグを取りつける。料金は3000G ・武器や盾のタグを取り消す。料金は無料	最初から
		・あがらずの森に挑戦する(→P224)	エンディング後
2	倉庫	・持ち物の道具を床に置いて保管できる。保管可能な道具の最大個数は、モンキーとのイベントの進展に応じて2個→4個→6個と変動	モンキーのイベント後(→P32)
3	かじ職人	・持ち物の武器や盾を鍛える。料金は1000G ・持ち物の武器や盾に刻まれた印を消す。料金は3000G	最初から
4	おサルのかごや	・風の宿に移動できる。移動可能先の一覧は下記を参照	エンディング後
5	バナナの皮	・バナナ王国に挑戦する(→P230)	エンディング後

お店の販売商品一覧

種類	名称	販売タイミング		販売価格
		1	2	
武器	カタナ	○	×	1100G
	獣の牙	○	○	1600G
	どうたぬき	×	○	2200G
松明	良い松明	○	○	200G
	すごい松明	○	○	400G
盾	鉄の盾	○	×	1300G
	ばん族の盾	○	○	1800G
	獣の盾	×	○	2400G
腕輪	混乱よけの腕輪	○	○	3000G
	睡眠よけの腕輪	○	○	3000G
	毒消しの腕輪	○	○	3000G
	保持の腕輪	○	○	3000G
	ちからの腕輪	○	○	2000G
草	いやし草	×	○	200G
	毒消し草	×	○	100G
	復活の草	×	○	1000G
	やりなおし草	×	○	1500G
巻物	おはらいの巻物	○	○	500G
	識別の巻物	○	○	300G
	混乱の巻物	○	○	1000G

種類	名称	販売タイミング		販売価格
		1	2	
巻物	バクスイの巻物	○	○	1000G
	真空斬りの巻物	○	○	1000G
	脱出の巻物	○	○	100G
壺	保存の壺	○	○	600G
	合成の壺	○	○	6000G
	背中の壺	○	○	3800G
杖	痛み分けの杖	○	○	1500G
	一時しのぎの杖	○	○	1500G
	吹き飛ばしの杖	○	○	1000G
	封印の杖	○	○	2000G
	魔道の杖	○	○	1000G
	雷光の杖	○	○	1000G
札	封印の札	○	○	500G
	混乱の札	○	○	500G
	ゾワゾワの札	○	○	500G
	影縫いの札	○	○	500G
	狂戦士の札	○	○	500G
食べ物	青いバナナ	○	○	50G
	黄色いバナナ	○	○	100G
	完熟バナナ	○	○	200G

おサルのかごや移動先一覧

移動先	移動可能なタイミング
風の宿	エンディング後

風来見聞録

サルを統べる者の支援

モンキービレッジの中心にある巨大な玉座の主は、島のサルたちを統べるキング・オブ・モンキーのサル王だ。シレンがラ・フェリエール遺跡の奥地から救出されたあと、彼に話しかければ復活した神の目論見が語られる。同時に、島中のサルたちがシレンに協力してくれることになるのだが、これ以後利用可能になるおサルのかごやのうち、モンキービレッジのかごやだけはエンディング後まで利用できないことを覚えておこう。

倉庫の前に立つ子サルだけは、王よりも兄の言いつけを優先するため協力してくれない。

カヒタン島 村・宿ガイド 6

風の宿

デビルズ・ネーブルの山間に位置する洞窟を抜けたシレンは、険しい岸壁にたたずむ寂れた一件宿を目にする。かつてこの地に住んでいたであろう住民たちの消息は……？

位置

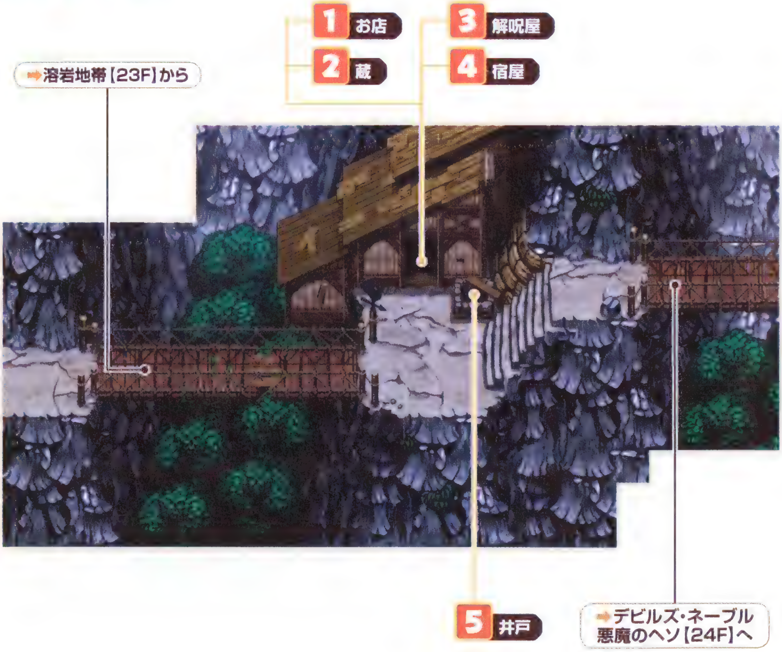
前 溶岩地帯【23F】
↓
風の宿
↓
次 デビルズ・ネーブル 悪魔のヘソ【24F】

賑わいを失った古びた宿

風の宿では当初、解呪屋しか利用できない。しかし、ダンジョンを徘徊している宿の出身者たちを連れて再び風の宿を訪れれば、お店や蔵、宿屋といった施設がオープンする。また、すべての施設が利用可能になったあとに出現する、風の宿の男を連れてくれば、この地の秘密が明らかになる。なお、風の宿にはシレンに同行してくれる仲間は出現しない。仲間を得るならこの前の村までだ。

風の宿に到達したあと、ダンジョン内を探索をしながら4人いるこの宿の出身者を見つけ出そう。

マップ



施設一覧

NO.	施設名称	各施設でできること	利用可能なタイミング
1	お店	・道具を売買できる。商品の一覧は下記を参照 ・武器や盾にタグを取りつける。料金は3000G ・武器や盾のタグを取り消す。料金は無料	風の宿の子のイベント後（→P37）
2	蔵	・持ち物の道具を預けられる。預けられる道具は最大80個まで ・預け入れた道具を引き出す ・預け入れた道具を買い取ってもらう	風の宿の爺のイベント後（→P37）
3	解呪屋	・持ち物の道具（壺の中身以外）のお払いをできる。料金は1500G	最初から
4	宿屋	・宿泊するとシレンのステータスを回復できる。料金は1000G	風の宿の娘のイベント後（→P37）
5	井戸	・シレンへの道に挑戦する（→P244）	エンディング後

お店の販売商品一覧

種類	名称	販売タイミング 1	販売タイミング 2	販売価格
武器	獣の牙	○	×	1600G
	どうたぬき	○	○	2200G
	隕石の刃	×	○	3000G
松明	良い松明	○	○	200G
	すごい松明	○	○	400G
盾	ばん族の盾	○	×	1800G
	獣の盾	○	○	2400G
	隕石の盾	×	○	3200G
腕輪	混乱よけの腕輪	○	○	3000G
	睡眠よけの腕輪	○	○	3000G
	毒消しの腕輪	○	○	3000G
	保持の腕輪	○	○	3000G
	ちからの腕輪	○	○	2000G
巻物	おはらいの巻物	○	○	500G
	識別の巻物	○	○	300G
	天の恵みの巻物	○	○	500G
	地の恵みの巻物	○	○	500G
	メッキの巻物	○	○	500G
	混乱の巻物	○	○	1000G
	バクスイの巻物	○	○	1000G
	真空斬りの巻物	○	○	1000G

種類	名称	販売タイミング 1	販売タイミング 2	販売価格
巻物	脱出の巻物	○	○	100G
壺	保存の壺	○	○	600G
	合成の壺	○	○	6000G
	変化の壺	○	○	1000G
	背中の壺	○	○	3800G
杖	痛み分けの杖	○	○	1500G
	一時しのぎの杖	○	○	1500G
	吹き飛ばしの杖	○	○	1000G
	封印の杖	○	○	2000G
	魔道の杖	○	○	1000G
	雷光の杖	○	○	1000G
食べ物	青いバナナ	○	○	50G
	黄色いバナナ	○	○	100G
	完熟バナナ	○	○	200G
矢	木の矢	○	○	10G
	鉄の矢	○	○	30G
	銀の矢	×	○	50G
石	石	○	○	20G
	デブータの石	○	○	40G
	爆弾石	×	○	80G

風来見聞録

ただの井戸の正体は？

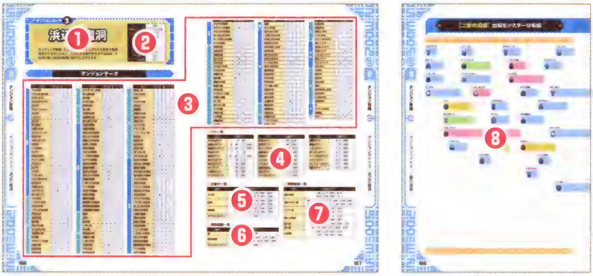
風の宿の建物の前にある井戸を調べると、「返事がない。ただの井戸みたいだな」という相棒のコッパのセリフが表示される。じつはこの井戸には特別な秘密があるのだが、それが明らかになるのはエンディング後になる。また、その秘密を知るためには、散り散りになっている宿の人々をこの地に呼び戻しておかなければならないのだ。

風の宿の人々が無事に故郷に戻ったあと、井戸の前にいる男に話しかけてみると……。

ダンジョンガイド

ここからは、伝説の秘宝を巡るエメラルドテラスでの冒険を始めとする、エンディング後に追加される11のダンジョンを詳細なデータを交えて個別に攻略していく。読むまえに、まずは以下でその見方を確認しておこう。

ダンジョンデータの見方



❶ダンジョン名
シレンが冒険するダンジョンの名称

❷ダンジョンデータ
そのダンジョンに、道具を持ち込んだり仲間を連れて行けるかといった基本ルールや、フロア数などの10項目の情報。各項目の詳細は以下のとおり

【入口】そのダンジョンの入口がある村や宿などのフロアの名称

【探索タイミング】そのダンジョンを探索できるようになるタイミング

【レベル】そのダンジョンに挑む際に、Lv1から始まるか、別のダンジョンで上げたシレンのレベルを引き継げるかを表わす

【持込】そのダンジョンに道具やギタンを持ち込めるか否かを表わす

【仲間同行】そのダンジョンを仲間とともに冒険できるか否かを表わす

【昼夜変化】そのダンジョンに昼夜の変化がある場合は「昼と夜」と表記。昼夜どちらかしかない場合は「昼のみ」または「夜のみ」と表記した

【救助回数】シレンがダンジョンで倒れた際に、ほかのプレイヤーに救助してもらえる回数制限

【フロア数】そのダンジョン全体の階層数。階層数がふたつある場合は、左が初回クリア時の階層数、右がクリア後に再度訪れた場合の階層数をそれぞれ表わす

【ボス戦】ボスとの戦闘があるか否かを表わす

【ジャガーの宝物殿】最深部に、謎解き部屋のジャガーの宝物殿が存在するか否かを表わす

❸道具一覧
そのダンジョンで入手できる可能性のある道具の一覧。各項目の詳細と表記の見方は以下のとおり

●項目の意味

【床】床に落ちている、もしくは壁に埋まっている可能性のある道具

【店】お店もしくは高級店(二択屋)で売られている可能性のある道具

【変】シレンが変化の壺の中に道具を入れることで出現する可能性のある道具

【モ】ダンジョンに出現する特定のモンスターを倒すと出現する可能性のある道具

【ご】そのダンジョンで風来救助をした場合のごほうびとして手に入る可能性のある道具

●記号の意味

◎……**【床】**ならば床と壁で、**【店】**ならばお店と高級店(二択屋)で入手可能なことを表わす

○……**【床】**ならば床でのみ、**【店】**ならば普通のお店で入手可能なことを表わす

★……**【床】**ならば壁でのみ、**【店】**ならば高級店(二択屋)でのみ入手可能なことを表わす

×……その項目では入手不可なことを表わす

❹**ワナ一覧**
そのダンジョンに出現するワナの種類と設置される可能性のある階層の一覧。リストは、出現階層の早いワナから順に掲載している

❺**仕掛け【扉】とキラリと光るモノ一覧**
そのダンジョンに出現する扉の種類とキラリと光るモノが設置される可能性のある階層の一覧

❻**特殊部屋一覧**
そのダンジョンに出現する特殊部屋の種類と設置される可能性のある階層の一覧

❼**仕掛け【特殊地形】一覧**
そのダンジョンに出現する特殊地形の種類と設置される可能性のある階層の一覧

❽**モンスター分布図**
そのダンジョンに出現するモンスターの名前と容姿、および出現する可能性のある階層を一覧にしたもので、本書では昼夜の変化のあるダンジョンでは昼と夜に出現するモンスターを分けて掲載している。ただし、ひとくいデビル種のモンスターだけは、シレンがフロアに長期滞在するという条件下でないと出現しない。モンスターの出現する階層を示すバーの色は、シレンの装備している武器や盾の成長に影響する数値を5つに分類したもので、モンスターを直接攻撃で倒したときに蓄積される成長度の高低を表わす。ただし、夜のモンスターは直接攻撃で倒さない限りは、成長度は得られないので注意すること。数値の高さは星の数で表示しており、★は1、☆は5を示し、その最大値は10（☆☆）。各バーの色ごとの成長度の範囲は以下を参照のこと。なお、分布図のバック地が暗くなっている階層は、昼夜の巻物を使わない限り、昼夜の変化が起こらない階層であることを表わしている

●**バーの色の見方**
- …成長度が★～★★のモンスター
- …成長度が★★★～★★★★のモンスター
- …成長度が☆～☆★のモンスター
- …成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- …成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

ダンジョン攻略の見方

❶**ダンジョン概要**
そのダンジョンのおおまかな特徴を解説

❷**フロア攻略**
特定の階層ごとに区切られたフロア名とその階層区間の概要や謎解きの手順の説明。階層表記のないフロアは、そのフロアの通称としてボスフロアまたは特殊フロアと明記している

❸**ボスデータ/要注意モンスター**
そこで攻略している階層またはフロアで、とくに警戒したいモンスター、またはボスモンスターのデータをピックアップして掲載。各項目の内容は下記のとおり

A モンスターが出現する時間帯を表わす。昼の場合は太陽、夜の場合は三日月を表示

B モンスターの容姿と名前。右端のページ数は、そのモンスターの詳細なデータの掲載箇所

C ボスの体力を表わす

D ボスの行動速度を表わす。行動速度の種類と意味はP56を参照のこと

E ボスの攻撃力を9段階で評価。のアイコンを1、5のアイコンを5と数え、たとえば7であれば5という表示になる

F ボスの防御力を4段階で評価。のアイコンを1と数え、たとえば4であればという表示になる

G そのモンスターの特徴を簡潔に記載。おもに特性や特殊攻撃を中心に解説している

H そのボスとの戦闘時に、持っていると便利な道具

I そのモンスターのタイプ。全7系統存在し、おもにそのモンスターの弱点と関係する

ダンジョンガイド 1

エメラルドテラス

入口	ボロンガ村
探索タイミング	最初から
レベル	1から
持込	可能
仲間同行	3人
昼夜変化	昼と夜
救助回数	3回
フロア数	36F
ボス戦	あり（2回）
ジャガーの宝物殿	なし

魔物として島の人々に捕らえられたシレンとコッパをかばって人質になってしまったカミナ。彼女を救うために、伝説の秘宝を求めて挑むカヒタン島のメインダンジョンだ。

ダンジョンデータ

道具一覧

分類	名称	床	店	変	モ	ご
武器	ヤシの棒	○	×	○	○	○
	くすんだ金の剣	○	○	○	○	○
	かまいたち	○	★	×	×	○
	おねむガラガラ	★	○	○	×	×
	空の刃	○	○	○	○	○
	ボロいつるはし	○	×	○	○	○
	光の刃	○	○	×	×	○
	しびれ刀	★	○	○	×	×
	鋼の刃	○	×	○	○	○
	真っ暗棒	★	○	○	×	×
	水斬りの剣	○	○	○	○	○
	ボロいマトック	○	×	×	×	○
	戦神の斧	○	◎	×	×	○
	ボロい木づち	○	○	○	×	○
	封印棒	★	○	○	×	×
	一ツ目殺し	○	○	○	○	○
	カタナ	○	○	○	○	○
	混乱の手斧	★	○	○	×	×
	ドレイン斬り	○	○	○	○	○
	三日月刀	○	○	○	○	○
	獣の牙	○	○	○	○	○
	火の刃	○	★	×	×	×
	どうたぬき	○	○	○	○	○
	トカゲ斬りの刃	○	○	○	○	○
	隕石の刃	○	◎	○	×	○
	いい隕石の刃	×	★	×	×	×
	隕石の剣	×	★	×	×	×
	朱剛石の刃	○	◎	○	×	○
	いい朱剛石の刃	×	★	×	×	×
	朱剛石小刀	×	★	×	×	×
	カブラの刀	×	★	○	×	×
	使い捨て刀	★	×	×	×	×
松明	松明	○	×	○	○	×
	良い松明	○	○	○	○	×
	すごい松明	○	○	○	○	×
盾	ヤシの盾	○	×	○	○	○
	ハラモチの盾	○	○	○	×	○
	見切りの盾	○	◎	○	×	○
	くすんだ金の盾	○	○	○	○	○
	反撃の盾	○	○	○	○	○
	福果の盾	★	★	×	×	×
	鋼の盾	○	×	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
盾	動かずの盾	★	★	×	×	×
	どんぶりの盾	★	★	×	×	×
	灯火の盾	○	◎	×	○	○
	爆発隠の盾	○	◎	○	×	○
	鉄の盾	○	○	○	○	○
	ややゲイズな盾	★	★	×	×	×
	金庫の盾	○	○	○	○	○
	変換の盾	★	★	×	×	×
	錠前の盾	○	○	○	○	○
	ややギャドンな盾	○	○	○	○	○
	ばん族の盾	○	○	○	○	○
	獣の盾	○	○	○	○	○
	トカゲの盾	○	★	○	×	○
	隕石の盾	○	◎	○	×	○
	いい隕石の盾	×	★	×	×	×
	隕石甲の盾	×	★	×	×	×
	重い盾	○	○	○	○	○
	朱剛石の盾	○	◎	○	×	○
	いい朱剛石の盾	×	★	×	×	×
	朱剛石甲の盾	×	★	×	×	×
	風魔鉄の盾	×	★	○	×	×
	使い捨ての板	★	×	×	×	×
腕輪	遠投の腕輪	◎	◎	○	○	○
	回復の腕輪	◎	◎	○	○	○
	混乱よけの腕輪	◎	○	○	○	○
	睡眠よけの腕輪	◎	○	○	○	○
	毒消しの腕輪	◎	○	○	○	○
	保持の腕輪	◎	○	○	○	○
	ちからの腕輪	◎	○	○	○	○
	水グモの腕輪	○	○	×	×	○
	裏道の腕輪	○	×	×	×	○
	弾きよけの腕輪	★	×	×	×	×
	透視の腕輪	×	○	×	×	×
	しあわせの腕輪	◎	◎	○	○	○
	気配察知の腕輪	★	○	×	×	○
	道具感知の腕輪	★	○	×	×	○
草	雑草	×	×	×	○	×
	薬草	○	○	○	○	○
	弟切草	○	○	○	○	○
	いやし草	○	◎	○	○	○
	命の草	○	◎	×	×	○
	胃拡張の種	○	○	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
草	しあわせ草	×	★	×	×	×
	毒消し草	○	○	○	○	○
	ちからの草	○	◎	○	○	○
	すばやさ草	○	○	○	○	○
	高飛び草	○	×	○	○	○
	めぐすり草	○	○	○	○	○
	ドラゴン草	○	○	○	○	○
	パワーアップ草	○	○	○	○	○
	無敵草	×	★	×	×	×
	復活の草	○	◎	○	○	○
	成長の種	○	○	○	○	○
	やりなおし草	○	◎	○	○	○
巻物	あかりの巻物	◎	○	○	○	○
	おはらいの巻物	◎	○	○	○	○
	識別の巻物	◎	○	○	○	○
	天の恵みの巻物	◎	◎	○	○	○
	地の恵みの巻物	◎	◎	○	○	○
	メッキの巻物	◎	◎	○	○	○
	混乱の巻物	◎	○	○	○	○
	バクスイの巻物	◎	○	○	○	○
	真空斬りの巻物	◎	○	○	○	○
	ゾワゾワの巻物	◎	○	○	○	○
	ワナ消しの巻物	○	×	○	○	○
	困った時の巻物	◎	◎	○	○	○
	壺増大の巻物	×	★	×	×	×
	与薬の巻物	◎	○	○	○	○
	聖域の巻物	○	★	×	×	×
	脱出の巻物	◎	○	○	○	○
	白紙の巻物	○	◎	×	×	○
	水がれの巻物	◎	○	○	○	○
	オーラ消しの巻物	◎	○	○	○	○
	紹介状	○	○	○	○	○
	技回復の巻物	◎	○	○	○	○
壺	保存の壺	◎	○	×	○	○
	合成の壺	◎	◎	×	○	○
	識別の壺	★	○	×	○	○
	おはらいの壺	◎	○	×	○	○
	祝福の壺	★	◎	×	×	○
	蔵の壺	○	○	×	○	○
	換金の壺	○	×	×	×	×
	変化の壺	◎	○	×	○	○
	やりすごしの壺	◎	○	×	○	○

※……エメラルドテラスには壁に埋まっている道具は出現しないが、タモのイベント（→P35）でのみ同じカテゴリーの道具を入手できる

	名称	床	店	変	モ	ご
壺	背中の壺	○	◎	×	×	○
壺	トドの壺	◎	×	×	○	×
壺	水がめ	◎	○	×	○	×
壺	油壺	×	○	×	×	×
壺	呼び出しの壺	×	★	×	×	×
杖	痛み分けの杖	◎	○	○	○	○
杖	一時しのぎの杖	◎	○	○	○	○
杖	かなしばりの杖	◎	○	○	○	○
杖	場所がえの杖	◎	○	○	○	○
杖	吹き飛ばしの杖	◎	○	○	○	○
杖	封印の杖	◎	○	○	○	○
杖	身代わりの杖	○	○	○	○	○
杖	転ばぬ先の杖	×	○	×	×	○
杖	トンネルの杖	◎	×	×	×	○
杖	飛びつきの杖	○	×	○	○	×

	名称	床	店	変	モ	ご
杖	鈍足の杖	◎	○	○	○	○
杖	ワナ消しの杖	○	○	○	○	○
杖	魔道の杖	◎	○	○	○	○
杖	雷光の杖	◎	○	○	○	○
杖	土塊の杖	×	★	×	×	×
札	睡眠の札	◎	○	○	○	○
札	封印の札	◎	○	○	○	○
札	混乱の札	◎	○	○	○	○
札	空振りの札	◎	○	○	○	○
札	ゾワゾワの札	◎	○	○	○	○
札	影縫いの札	◎	○	○	○	○
札	鈍足の札	◎	○	○	○	○
札	狂戦士の札	◎	○	○	○	○
食	青いバナナ	○	○	○	○	×
食	黄色いバナナ	○	○	○	×	×

	名称	床	店	変	モ	ご
食べ物	完熟バナナ	×	○	×	×	×
食べ物	くさったバナナ	×	×	×	○	×
食べ物	焼きバナナ	×	◎	○	×	×
食べ物	チョコバナナ	×	★	×	×	×
食べ物	おにぎり	×	×	×	○	×
矢	木の矢	○	○	○	○	×
矢	鉄の矢	×	○	○	○	×
矢	銀の矢	×	○	×	×	×
矢	吹き飛ばしの矢	×	×	×	○	×
石	石	○	○	○	○	×
石	デブータの石	×	○	○	○	×
石	爆弾石	×	○	×	×	×
他	ギタン	◎	×	×	○	×

ワナ一覧

名称	設置フロア
木の矢のワナ	3F～5F
毒矢のワナ	3F～5F、8F～10F、19F～20F
影縫いのワナ	3F～5F、19F～20F
転び石のワナ	3F～7F、11F～12F、21F～23F
回転板のワナ	6F～7F、11F～12F、19F～20F
落石のワナ	6F～7F、21F～23F
バネのワナ	6F～7F、24F～30F
空腹のワナ	8F～10F、19F～20F

名称	設置フロア
装備外しのワナ	8F～10F、19F～20F、31F～36F
デロデロのワナ	8F～10F、21F～23F
サビのワナ	8F～10F、24F～30F
鈍足のワナ	11F～12F、21F～23F
ゲージ消失のワナ	11F～12F、24F～30F
目つぶしのワナ	11F～12F、24F～30F
バナナのワナ	13F～18F、24F～30F
召喚のワナ	13F～18F、24F～36F
爆発のワナ	13F～18F、24F～36F
睡眠のワナ	13F～18F、31F～36F

名称	設置フロア
たたりのワナ	13F～18F、31F～36F
魔物活性化のワナ	21F～23F
イカリのワナ	31F～36F
鉄塊のワナ	31F～36F
モンスターのワナ	31F～36F

仕掛け【扉】とキラリと光るモノ一覧

名称	設置フロア
ヤリ扉	13F～18F
鉄扉	13F～18F、31F～36F
特殊扉	31F～36F
キラリと光るモノ	6F～10F、21F～30F

特殊部屋一覧

名称	設置フロア
お店	6F～10F、21F～30F（※1）
財宝部屋	6F～10F
モンスターハウス	7F～10F、13F～18F、21F～36F

※1……高級店は24F～30Fに出現

仕掛け【特殊地形】一覧

名称	設置フロア
崩れる床	13F～14F、16F～18F、21F～23F、31F～32F、34F～35F
壊れやすい壁	13F～18F、24F～30F
マグマ床	21F～23F
動く水地形	24F～28F
動く床	31F～32F、34F～35F

風来見聞録　まぼろしの高級店で買い物を

ダンジョン内でのおもな道具の入手方法として、床に落ちている道具を拾うこと以外に、お店（行商人）での道具の購入が挙げられる。そして、どうせ行くのならば、お店の中でもいちばんレアな道具を扱う高級店に遭遇したいところ。このお店とは、非常にまれな確率ではあるがエメラルドテラスの24F～30Fまでで遭遇が可能なのだ。

高級店の店内は壁に隠されている。入店するためには壁の前に立つ店主を探すことに。

【エメラルドテラス 昼】出現モンスター分布図

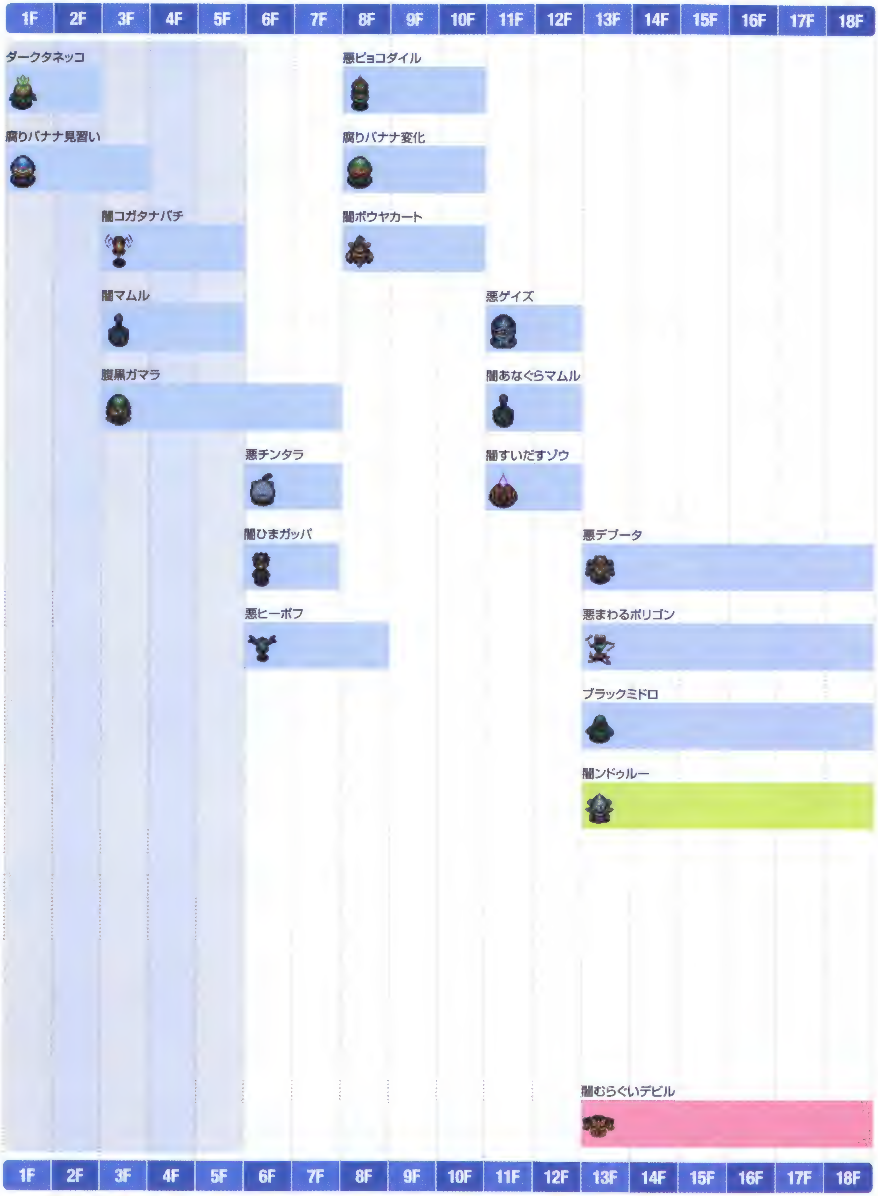
モンスター	出現階
マムル	1F〜2F
タネッコ	1F〜3F
チンタラ	2F〜3F
あなぐらマムル	2F〜4F
ひまガッパ	3F〜5F
ピョコダイル	3F〜5F
ガマラ	3F〜7F
イカキング	4F〜6F
コガタナバチ	6F〜7F
おにぎりクマ	6F〜8F
ヒーボフ	6F〜8F
ガラ魔道士	7F〜9F
ぬすっトド	8F〜10F
ノロージョ	8F〜10F
ミドロ	8F〜10F
中チンタラ	9F〜11F
すいだすゾウ	10F〜12F
毒サソリ	10F〜12F
タイガーウッホ	11F〜12F
吹き飛びカート	11F〜12F
カラクロイド	13F〜18F
デブータ	13F〜18F
パコレプキン	13F〜18F
フィアーラビ	13F〜18F
ンドゥルー	13F〜18F
むらくいデビル	13F〜18F
壺荒らし	17F〜18F

表の見方

- 青 …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- 緑 …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- 黄 …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- 橙 …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- 桃 …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

モンスター	出現フロア	色
ガンバレハムポン	21F～23F	青
いやすぎガッパ	27F～30F	青
タイガーウホホ	34F～36F	青
ギャドン	19F～20F	青
スーパーゲイズ	24F～26F	青
鬼サソリ	31F～33F	青
ギャザー	21F～23F	青
ばくれつウニ	21F～23F	青
ガラ中流魔道士	27F～30F	青
デブーチョ	34F～36F	緑
バナナ変化	21F～23F	青
マゼルン	26F～27F	青
ガンコ戦車	31F～33F	青
フラッシュバード	21F～23F	青
ゲドロ	27F～30F	青
洞窟マムル	34F～36F	緑
ケンゴウ	19F～20F	青
ドラゴン	24F～26F	青
チェインヘッド	31F～33F	緑
親衛ヤンぴー	19F～20F	青
ノロージョの姉	24F～26F	青
エリガン	31F～36F	緑
ピョンダイル	24F～26F	青
とりこむゾウ	31F～36F	青
ホノオポフ	19F～20F	青
みどりトド	24F～30F	青
ワキザシバチ	19F～20F	青
ンバマ	24F～36F	青
ガマグッチ	19F～23F	青
パコレプキーナ	27F～30F	青
むらくいデビル	31F～36F	黄

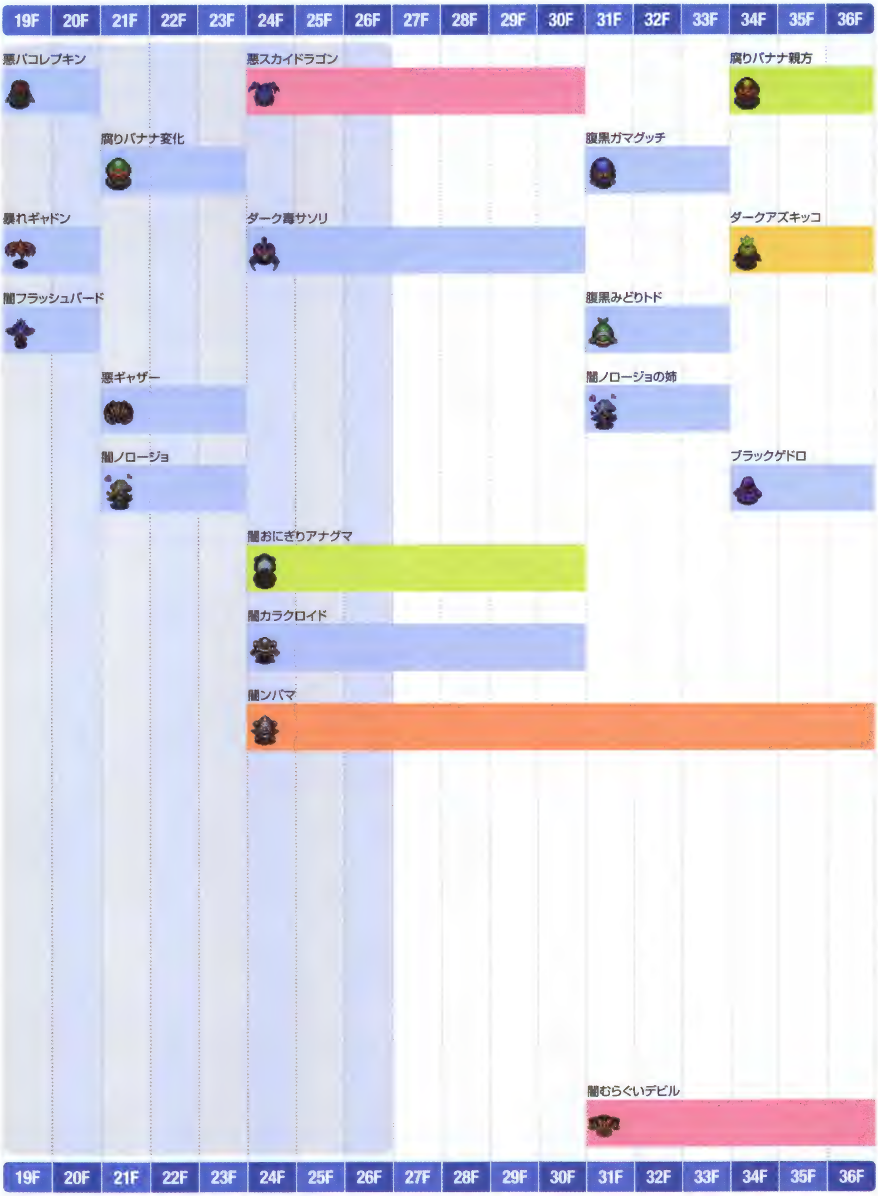
【エメラルドテラス 夜】出現モンスター分布図



…部分に出現するモンスターは、昼夜の巻物を使って時間帯を夜にすることで初めて出会える。

表の見方

…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター



エメラルドテラスの概要

エメラルドテラスは、シレンが最初に冒険することになる全36Fの本格的なダンジョンだ。このダンジョンにはふたつの大きな特徴がある。ひとつは、右表のように特定の階層ごとに地名が設定されていて、フロアの内容や昼夜の有無といった特色が変わること。もうひとつは、道中にモンスターがいっさい出現しない村や宿、中継地点が点在しており、休息や道具の強化、補充ができることだ。エンディングを迎えるためには、30F以降に控えている2度のボス戦を乗り越える必要があるので、心してかかろう。なお、昼夜の巻物を使えば、昼のダンジョンのみの階層を、夜に変化させることも可能。余裕があったらやってみよう。

各階層のダンジョンのタイプと昼夜の発生

名称【フロア数】	タイプ	昼夜
草原【1F〜2F】	屋外	昼のみ
クロコダイルスワンプ【3F〜5F】	屋外	昼のみ
岩場【6F〜7F】	屋内	昼と夜
スネークホール【8F〜10F】	屋内	昼と夜
樹海【11F〜12F】	屋外	昼と夜
ラ・フェリエール遺跡【13F〜18F】	屋内	昼と夜
イーグルヴァリー【19F〜20F】	屋外	昼のみ
溶岩地帯【21F〜23F】	屋内	昼のみ
デビルズ・ネーブル 悪魔のヘソ【24F〜26F】	屋内	昼のみ
デビルズ・ネーブル【27F〜30F】	屋内	昼と夜
ゴールド・パレス【31F〜36F】	屋内	昼と夜

1F〜5F 草原〜クロコダイルスワンプ

1F〜2Fの草原は、最初の階層ということもあり、危険なワナがいっさい設置されていないため安心できる。フロア全体を隅々まで探索しながら、シレンのレベルを上げげつつ、ひとつでも多くの道具を収集していこう。3F〜5Fのクロコダイルスワンプでは、水棲系モンスターが水地形を移動できる特性を活かして、急接近してくることがある。これらのモンスターは水地形にいると1ターン経過するごとにHPが回復してしまうため、できるだけ陸地に引きつけて戦おう。5Fの先にあるゴンチキ村ではひと休みできる。お店や宿屋などの施設を利用するために、ギタンを多く稼いでおきたい。

要注意モンスター

ピョコダイル

タイプ	水棲系、ドラゴン系
特徴	桂馬飛びで遠距離から急接近してくる

食べ物の確保も大切。満腹度が0になるとHPにダメージを受け、ダッシュ移動もできない。

6F〜10F 岩場〜スネークホール

6F〜7Fの岩場を初めて探索するときは、必ず夜の闇が訪れる。夜のモンスターには武器による攻撃はほとんど効かないため、習得済みの技で対抗しよう。また、夜の闇の中だと、モンスターの攻撃で受けるダメージが大きいため、一撃で倒される危険がつねにつきまとう。必ず松明を装備して、シレンの視界を確保すると同時にダメージも軽減させよう。ちなみに2回目以降の探索では、昼からスタートし、ターン経過とともに夜→昼→夜と変化していく。なお、6F以降には、ステータスの強化されたオーラ状態のモンスターが出現するほか、7F〜10Fの間では、部屋中にモンスターがひしめくモンスターハウスに遭遇する可能性もある。

要注意モンスター

ミドロ

タイプ	水棲系
特徴	シレンの装備品の強化値を1下げる

強化されたステータスは、オーラの色で判別が可能。赤は攻撃、青は防御、黄は行動速度だ。

11F～12F 樹海

6F～10Fにある屋内型フロアの階層を抜けると、屋外型フロアの樹海に出る。この階層は、通路が細かく入り組んでおり迷路のようになっている。夜はもちろんのこと、昼でもモンスターから出会い頭の攻撃を受けないよう、ダッシュ移動は控えて一歩一歩慎重に移動しよう。また、部屋の中に設置される転び石のワナを踏むと、壺が割れてしまう危険がある。ワナを避けたいときは、めぐすり草を飲むか、直接攻撃でワナを発見していくといい。

要注意モンスター

吹き飛びカート P270
- タイプ　ノーマル系
- 特徴　倍速1回攻撃で吹き飛ばしの矢を撃つ

悪ゲイズ P270
- タイプ　一ツ目系
- 特徴　催眠状態になる催眠術を使う

13F～18F ラ・フェリエール遺跡

13F～18Fまで続く、ラ・フェリエール遺跡には、これまでの階層では目にすることのなかった、さまざまな仕掛けが出現する。なかでも覚えておきたいのが、ヤリ扉と鉄扉という2種類の扉だ。どちらも、シレンが直接攻撃することで任意に開閉でき、扉の上を通過することでも自動で閉まる仕組みになっている。そのため、うまく活用すればモンスターの追跡を振り切ることができるのだ。さらに、扉の向こうに矢を撃ったり石や道具を投げ込めるヤリ扉を活用して、扉を挟んで対峙しているモンスターを攻撃するのもいいだろう。ただし、これらの扉はモンスターの攻撃を何度か受けると壊れてしまうので、過度の期待は禁物だ。

そのほか、同じフロアに長期滞在していると、怪しい気配がして、むらぐいデビルが出現するアクシデントが起こる。むらぐいデビルの行動速度は等速だが、シレンを発見すると倍速1回攻撃状態となって追尾してくる。さらに接近されると、ゾワゾワ状態になるおたけびを上げるため、その気配がしたら速やかに次のフロアに進もう。

要注意モンスター

パコレプキン P283
- タイプ　浮遊系
- 特徴　壁の中を通過しながら移動ができる

フィアーラビ P284
- タイプ　ノーマル系
- 特徴　部屋にいる生物を自身の周囲に引き寄せる

悪まわるポリゴン P201
- タイプ　ドレイン系
- 特徴　いきなりシレンの正面に回り込んでくる

18Fを突破をして、ようやく遺跡奥地へ。そこには探し求めた秘宝"ジャガーの眼"が鎮座している。

19F～23F イーグルヴァリー～溶岩地帯

19F～20Fのイーグルヴァリーは屋外型、21F～23Fの溶岩地帯は屋内型とフロアタイプこそ違うが、どちらも夜が訪れない。イーグルヴァリーでは、浮遊系モンスターが数多く現われるため、直線状の長い木橋を渡る際は、複数のモンスターに接近されないよう、吹き飛ばしの杖で間合いをとろう。溶岩地帯にはマグマ床が出現する。一度マグマが吹き出すと、周囲にいる生物がダメージを受けるため、なるべく近寄らないようにしよう。

要注意モンスター

ケンゴウ P285
- タイプ　ノーマル系
- 特徴　シレンの装備している盾を弾き飛ばす

ギャザー P282
- タイプ　水棲系
- 特徴　直接攻撃以外がほとんど効かない

24F～26F　デビルズ・ネーブル　悪魔のヘソ

ふたつの階層に分けられている、デビルズ・ネーブルの前半戦。この階層では、とくにバナナのワナに注意したい。ワナを踏んでシレンがバナナ状態になったあとにドラゴンの炎を受けると、その時点で残りHPに関係なく倒れてしまうのだ。部屋に入ったらまず室内を見渡して、ドラゴンがいないか確認しておこう。ちなみに26Fに出現するマゼルンに道具を投げて飲ませれば、合成の壺と同じ要領で、装備品を合成したり印を刻むことが可能だ。

要注意モンスター

ドラゴン [illegible]

タイプ	ドラゴン系
特徴	前方直線上に30ダメージの炎を吐く

マゼルン [illegible]

タイプ	ノーマル系
特徴	道具を投げると体内で合成ができる

27F～30F　デビルズ・ネーブル

中継地点の中腹から続くデビルズ・ネーブルの後半戦。ここから先は、再びターン経過によって昼夜の変化が訪れる。また、仲間や通行人も徘徊しなくなるため、現在同行している仲間以外のサポートは得られなくなる。その代わり、お店や高級店が出現する可能性があるので、運良く見かけたら道具を補給しておきたい。なお、前階層の24Fから28Fまでは特殊地形の動く水地形が点在しているが、28F以降は水地形が動くことはなくなる。

要注意モンスター

ガラ中流魔道士 [illegible]

タイプ	ノーマル系
特徴	さまざまな効果を持つ魔法弾を放つ

悪スカイドラゴン [illegible]

タイプ	ドラゴン系
特徴	部屋中に届く50ダメージの炎を吐く

ボスフロア　スカイブリッジ

デビルズ・ネーブルの30Fを抜けると、まずはグリーンキャップに到達。そこからさらにスカイブリッジに赴くと、ボスの獣神カミナと戦うことになる。スカイブリッジは、縦7マス×横3マスという非常に狭いフロアでなので行動範囲が限られる。そのうえ、行動速度が倍速1回攻撃の獣神カミナを相手にするため苦戦は免れない。獣神カミナのおもな攻撃は、タックルや爪に毒を込めた攻撃で、タックルを使ったあとは最大で3マス後方に退くため、ここがHPを回復するチャンスになる。また、爪に毒を込めた攻撃は、その名のとおりダメージを受けるとともに毒でちからを下げられてしまう。攻撃を受けないためにも、吹き飛ばしの杖でできるだけ間合いを取りたい。あわせて、矢や石、雷光の杖などで遠目からダメージを与えていこう。また、事前にすばやさ草を飲んでダメージを受けにくくしたり、痛み分けの杖を振るのもアリだ。ちなみに獣神カミナを状態変化させても、傷口をなめて回復してしまうことも覚えておこう。獣神カミナを倒すと"ジャガーの息吹"が手に入る。

ボスデータ

獣神カミナ P305

HP	301	行動速度	倍速1
攻撃力		防御力	

特徴	タックル、爪に毒を込めた攻撃をしてくる
有効な道具	吹き飛ばしの杖、飛び道具

攻撃のダメージを軽減できるように、盾の強さを少なくとも50程度にはしておきたいところだ。

31F～36F ゴールド・パレス

いにしえの神の復活とともに蘇った王宮。この階層は、31F～36Fまでの6フロアで構成されており、出現する扉や特殊地形の仕掛けは、ラ・フェリエール遺跡と類似する部分が多い。とはいえ、設置されるワナの危険度はこちらのほうがはるかに上だ。なかでも、部屋の中にいるモンスターがイカリ状態となり、一定ターン攻撃力が2倍近く上昇してしまうイカリのワナにはとくに注意が必要。部屋に落ちている道具がモンスターに変化してしまうモンスターのワナも警戒したい。できれば、めぐすり草を飲んで少しでも安全を確保しておきたいところだ。また、扉の仕掛けでは、これまでのヤリ扉や鉄扉とは異なり、同室になったモンスターをすべて倒すまで開かない特殊扉が出現する。モンスターでは、大砲の爆風で周囲の生物に一律30ダメージを与えてくるガンコ戦車がやっかいな存在だ。爆発隠の盾系の盾を装備すればそのダメージを軽減できるが、それ以前にガンコ戦車をレベルアップさせないように気をつけること。なお、昼は攻撃力の高いモンスターが多いため、夜のほうが探索しやすい傾向にあることも覚えておこう。

要注意モンスター

洞窟マムル P259

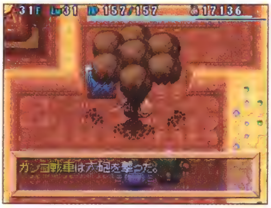
タイプ	ノーマル系
特徴	特性により直接攻撃がほぼ効かない

チェインヘッド P297

タイプ	一ツ目系
特徴	ちからをためて痛恨の一撃を放つ

ブラックゲドロ P271

タイプ	水棲系
特徴	飛びかかってきて松明の火を消す



ガンコ戦車の大砲は壁を破壊できるため、うまく利用すれば特殊扉の部屋からも脱出可能となる。

ボスフロア 王の間

ゴールド・パレスの36Fを踏破すると、エメラルドテラスの最上部である王の間にたどり着く。そして、シレンは千年に渡って続いたカヒタン島の伝説に終止符を打つべく、獣神ジャガーとの戦いに臨むことになる。まず、シレンはこの戦いに限り、"ジャガーの息吹"の効果によって、行動速度が倍速2回攻撃になることを覚えておこう。一方の獣神ジャガーの行動速度は鈍足のため、1対1の状況ならば、はるかに優位に立てる。だが、獣神ジャガーは戦闘中に、とりこむゾウ、タイガーウホホ、デブーチョらを召喚してくるため混戦になりやすい。モンスターを召喚されたら、すぐに部屋全体に効果のある混乱の巻物やバクスイの巻物でタイガーウホホ、デブーチョの動きを封じること。同時に、状態変化を吸収し、攻撃力を上げられるとりこむゾウを優先して倒そう。戦闘開始直後にゾワゾワの巻物やバナナの皮を使って獣神ジャガーを状態変化させ、一気にダメージを与える戦術も効果的だ。とにかくHPが高いので、長期戦に向けた準備も怠らないようにしたい。

ボスデータ

獣神ジャガー P305

HP	1800	行動速度	鈍足
攻撃力	5	防御力	
特徴	遠距離から雷を落としたりモンスターを召喚する		
有効な道具	ゾワゾワの巻物、バナナの皮		

要注意モンスター

とりこむゾウ P27[illegible]

タイプ	ドレイン系
特徴	状態変化を吸収して自身の攻撃力を強化

バナナの皮でスリップ状態にしたあとに攻勢をかけたいが、傷をなめて状態変化を解除されることも。

ダンジョンガイド 2

プラチナ・パラダイス

エンディング後にエメラルドテラス経由で王の間を再び訪れると、玉座の下で入口が発見される。ボロンガ村のおやじいわく、そこにはまぼろしのお宝があるらしいが……。

入口	王の間
探索タイミング	エンディング後
レベル	継続（※1）
持込	可能
仲間同行	3人
昼夜変化	昼と夜
救助回数	3回
フロア数	63F
ボス戦	あり
ジャガーの宝物殿	あり

※1……レベルはエメラルドテラスから継続される

ダンジョンデータ

道具一覧

	名称	床	店	変	モ	ご
武器	ヤシの棒	×	×	○	○	×
	くすんだ金の剣	○	○	○	○	○
	かまいたち	○	★	×	×	○
	おねむガラガラ	★	○	○	×	×
	空の刃	○	○	○	○	○
	ボロいつるはし	○	×	○	○	○
	光の刃	○	○	×	×	○
	しびれ刀	★	○	○	×	×
	銅の刃	×	×	○	○	×
	真っ暗棒	★	○	○	×	×
	水斬りの剣	○	○	○	○	○
	ボロいマトック	○	×	○	○	○
	戦神の斧	○	◎	×	×	○
	ボロい木づち	○	○	○	○	○
	封印棒	★	○	○	×	×
	一ツ目殺し	○	○	○	○	○
	カタナ	×	×	○	○	×
	混乱の手斧	★	○	○	×	×
	ドレイン斬り	○	○	○	○	○
	三日月刀	○	○	○	○	○
	獣の牙	×	×	○	○	×
	火の刃	○	★	×	×	×
	どうたぬき	○	○	○	○	○
	トカゲ斬りの刃	○	○	○	○	○
	隕石の刃	○	◎	○	○	○
	いい隕石の刃	×	★	×	×	×
	隕石の剣	×	★	×	×	×
	朱剛石の刃	○	◎	○	○	○
	いい朱剛石の刃	×	★	×	×	×
	朱剛石小刀	×	★	×	×	×
	カブラの刀	×	★	○	×	×
	使い捨て刀	★	×	×	×	×
松明	松明	○	×	○	○	×
	良い松明	○	○	○	○	×
	すごい松明	○	○	○	○	×
盾	ヤシの盾	×	×	○	○	×
	ハラモチの盾	○	○	×	×	○
	見切りの盾	○	◎	×	×	○
	くすんだ金の盾	○	○	○	○	○
	反撃の盾	○	○	○	○	○
	福果の盾	★	◎	○	×	×
	銅の盾	×	×	○	○	×

	名称	床	店	変	モ	ご
盾	動かずの盾	★	◎	○	×	×
	どんぶりの盾	★	◎	○	×	×
	灯火の盾	○	◎	○	○	○
	爆発隠の盾	○	◎	×	×	○
	鉄の盾	×	×	○	○	×
	ややゲイズな盾	★	◎	○	×	×
	金庫の盾	○	○	○	○	○
	変換の盾	★	◎	○	×	×
	錠前の盾	○	○	○	○	○
	ややギャドンな盾	○	○	○	○	○
	ばん族の盾	○	○	○	○	○
	獣の盾	○	○	○	○	○
	トカゲの盾	○	◎	×	×	○
	隕石の盾	○	◎	○	○	○
	いい隕石の盾	×	★	×	×	×
	隕石甲の盾	×	★	×	×	×
	重い盾	○	×	○	○	○
	朱剛石の盾	○	◎	○	○	○
	いい朱剛石の盾	×	★	×	×	×
	朱剛石甲の盾	×	★	×	×	×
	風魔鉄の盾	×	★	○	×	×
	使い捨ての板	★	×	×	×	×
腕輪	遠投の腕輪	◎	◎	○	○	○
	回復の腕輪	◎	◎	○	○	○
	混乱よけの腕輪	◎	○	○	○	○
	呪いよけの腕輪	×	★	×	×	×
	睡眠よけの腕輪	◎	○	○	○	○
	毒消しの腕輪	◎	○	○	○	○
	保持の腕輪	◎	○	○	○	○
	ちからの腕輪	◎	○	○	○	○
	水グモの腕輪	◎	◎	×	×	○
	裏道の腕輪	◎	○	×	×	○
	弾きよけの腕輪	★	★	×	×	×
	透視の腕輪	×	◎	×	×	○
	しあわせの腕輪	◎	○	○	○	○
	気配察知の腕輪	◎	○	×	×	○
	道具感知の腕輪	◎	○	×	×	○
草	雑草	×	×	×	○	×
	薬草	×	×	○	○	×
	弟切草	○	○	○	○	○
	いやし草	○	◎	○	○	○
	命の草	○	◎	○	○	○

	名称	床	店	変	モ	ご
草	胃拡張の種	○	○	○	○	○
	しあわせ草	×	★	×	×	×
	毒消し草	○	○	○	○	○
	ちからの草	○	◎	○	○	○
	毒草	○	×	○	○	×
	すばやさ草	○	○	○	○	○
	混乱草	○	×	○	○	×
	睡眠草	○	×	○	○	×
	狂戦士の種	○	×	○	○	×
	高飛び草	○	×	○	○	○
	めぐすり草	○	○	○	○	○
	ドラゴン草	○	○	○	○	○
	パワーアップ草	○	○	○	○	○
	無敵草	×	◎	×	×	×
	復活の草	○	◎	○	○	○
	成長の種	○	○	○	○	○
	目つぶし草	○	×	○	○	×
	やりなおし草	○	◎	○	○	○
巻物	あかりの巻物	◎	○	○	○	○
	おはらいの巻物	◎	○	○	○	○
	識別の巻物	◎	○	○	○	○
	天の恵みの巻物	◎	○	○	○	○
	地の恵みの巻物	◎	○	○	○	○
	メッキの巻物	◎	○	○	○	○
	混乱の巻物	◎	○	○	○	○
	バクスイの巻物	◎	○	○	○	○
	真空斬りの巻物	◎	○	○	○	○
	ゾワゾワの巻物	◎	○	○	○	○
	ワナ消しの巻物	◎	○	○	○	○
	困った時の巻物	◎	◎	○	○	○
	壺増大の巻物	×	★	×	×	○
	与薬の巻物	◎	○	○	○	○
	聖域の巻物	◎	★	×	×	○
	脱出の巻物	◎	○	○	○	○
	白紙の巻物	◎	◎	×	×	○
	水がれの巻物	◎	○	○	○	○
	ねだやしの巻物	×	★	×	×	×
	ひきよせの巻物	◎	○	×	×	○
	吸い出しの巻物	◎	○	×	×	○
	オーラ消しの巻物	◎	○	○	○	○
	昼夜の巻物	×	★	×	×	×
	技回復の巻物	◎	○	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
壺	保存の壺	◎	○	×	○	○
壺	合成の壺	◎	◎	×	○	○
壺	識別の壺	★	○	×	○	○
壺	おはらいの壺	◎	○	×	○	○
壺	祝福の壺	★	◎	×	×	○
壺	蔵の壺	○	○	×	○	○
壺	換金の壺	○	×	×	×	×
壺	変化の壺	◎	○	×	○	○
壺	やりすごしの壺	◎	○	×	○	○
壺	背中の壺	○	◎	×	×	○
壺	トドの壺	◎	×	×	○	×
壺	水がめ	◎	○	×	○	×
壺	油壺	×	○	×	×	×
壺	呼び出しの壺	×	★	×	×	×
杖	痛み分けの杖	◎	○	○	○	○
杖	一時しのぎの杖	◎	○	○	○	○
杖	かなしばりの杖	◎	○	○	○	○
杖	場所がえの杖	◎	○	○	○	○
杖	吹き飛ばしの杖	◎	○	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
杖	封印の杖	◎	○	○	○	○
杖	身代わりの杖	○	○	○	○	○
杖	転ばぬ先の杖	×	○	×	×	○
杖	トンネルの杖	◎	×	×	×	○
杖	飛びつきの杖	○	×	○	○	×
杖	鈍足の杖	◎	○	○	○	○
杖	ワナ消しの杖	○	○	○	○	○
杖	魔道の杖	◎	○	○	○	○
杖	雷光の杖	◎	○	○	○	○
杖	土塊の杖	×	★	×	×	×
札	睡眠の札	◎	○	○	○	○
札	封印の札	◎	○	○	○	○
札	混乱の札	◎	○	○	○	○
札	空振りの札	◎	○	○	○	○
札	ゾワゾワの札	◎	○	○	○	○
札	影縫いの札	◎	○	○	○	○
札	鈍足の札	◎	○	○	○	○
札	狂戦士の札	◎	○	○	○	○
食	青いバナナ	○	○	○	×	×

分類	名称	床	店	変	モ	ご
食べ物	黄色いバナナ	○	○	○	○	×
食べ物	完熟バナナ	×	○	×	×	×
食べ物	くさったバナナ	×	×	×	○	×
食べ物	焼きバナナ	×	◎	○	×	×
食べ物	チョコバナナ	×	★	×	×	×
食べ物	おにぎり	×	×	×	○	×
矢	木の矢	○	×	○	○	×
矢	鉄の矢	○	○	○	○	×
矢	銀の矢	×	○	×	○	×
矢	会心の矢	×	○	×	×	×
矢	毒矢	×	○	×	×	×
矢	吹き飛ばしの矢	×	○	×	×	×
矢	必中の矢	×	○	×	×	×
矢	とどめの矢	×	○	×	×	×
矢	へもじの矢	×	×	×	○	×
石	石	○	○	○	○	×
石	デブータの石	○	○	○	○	×
石	爆弾石	×	○	×	×	×
他	ギタン	◎	×	×	○	×

ワナ一覧

名称	設置フロア
落し穴のワナ	37F～50F
ゲージ消失のワナ	37F～50F
たたりのワナ	37F～50F
鈍足のワナ	37F～50F
丸太のワナ	37F～50F
サビのワナ	37F～70F
召喚のワナ	37F～70F
フロア移動のワナ	37F～70F

名称	設置フロア
魔物活性化のワナ	37F～70F
大爆発のワナ	37F～90F
空腹のワナ	37F～99F
鉄塊のワナ	37F～99F
爆発のワナ	37F～99F
睡眠のワナ	51F～70F
装備外しのワナ	51F～70F
バナナのワナ	51F～70F

名称	設置フロア
回転板のワナ	71F～99F
転び石のワナ	71F～99F
デロデロのワナ	71F～99F
バネのワナ	71F～99F
目つぶしのワナ	71F～99F
ワナ増えのワナ	71F～99F

仕掛け【扉】一覧

名称	設置フロア
ヤリ扉	37F、42F、47F、52F、57F、62F、67F、72F、77F、82F、87F、92F、97F
鉄扉	37F、42F、47F、52F、57F、62F、67F、72F、77F、82F、87F、92F、97F
特殊扉	37F、42F、47F、52F、57F、62F、67F、72F、77F、82F、87F、92F、97F

特殊部屋一覧

名称	設置フロア
お店	37F～91F(※2)
財宝部屋	37F～99F
モンスターハウス	37F～99F

※2……高級店は37F～91Fに出現

仕掛け【特殊地形】一覧

名称	設置フロア
壊れやすい壁	67F～99F
動く床	37F～99F

風来見聞録 昼夜の巻物でできること

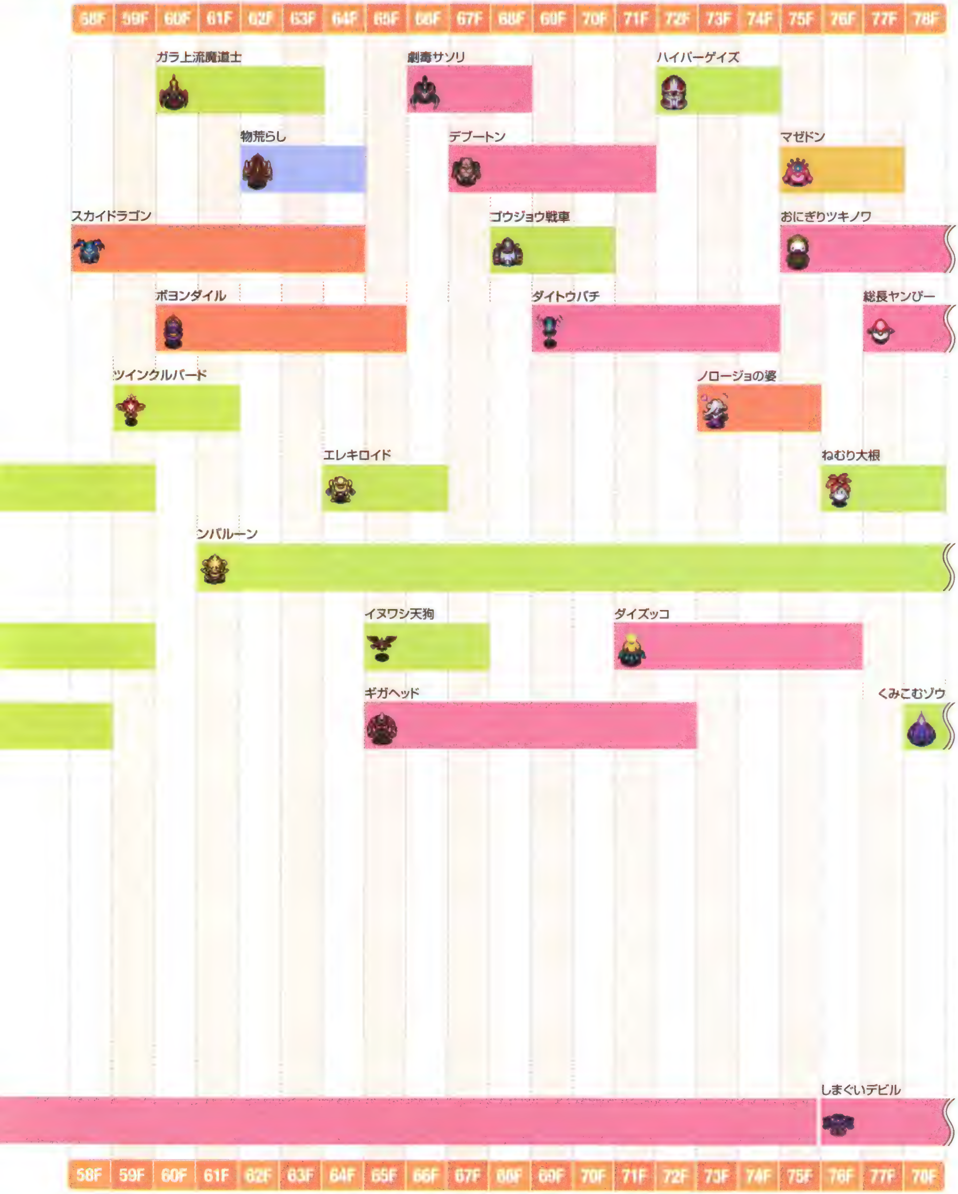
プラチナ・パラダイスでは、高級店限定ながら昼夜の巻物が手に入る。この昼夜の巻物は、文字どおりダンジョン内の昼夜を逆転させることができるという効果を持つ。この効果は、エメラルドテラスの1F～5Fなど、本来は昼しか存在していない階層にも適用されるので、運良く手に入れられたらぜひ一度試してみよう。

エメラルドテラス1Fで使用すると、本来出現しない腐りバナナ見習いが現われる。

【プラチナ・パラダイス 昼】出現モンスター分布図

表の見方

- （青）…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- （緑）…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★★のモンスター
- （黄）…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- （橙）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- （桃）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

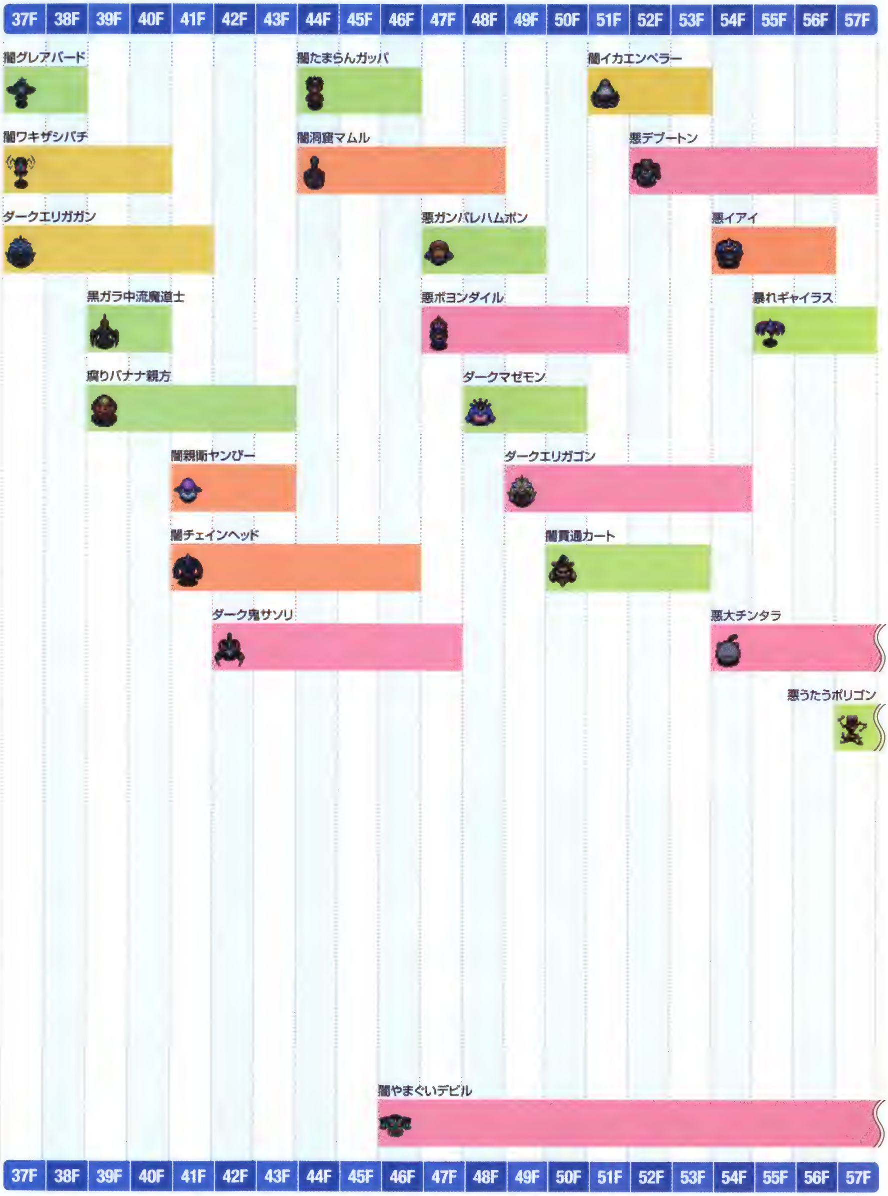


表の見方

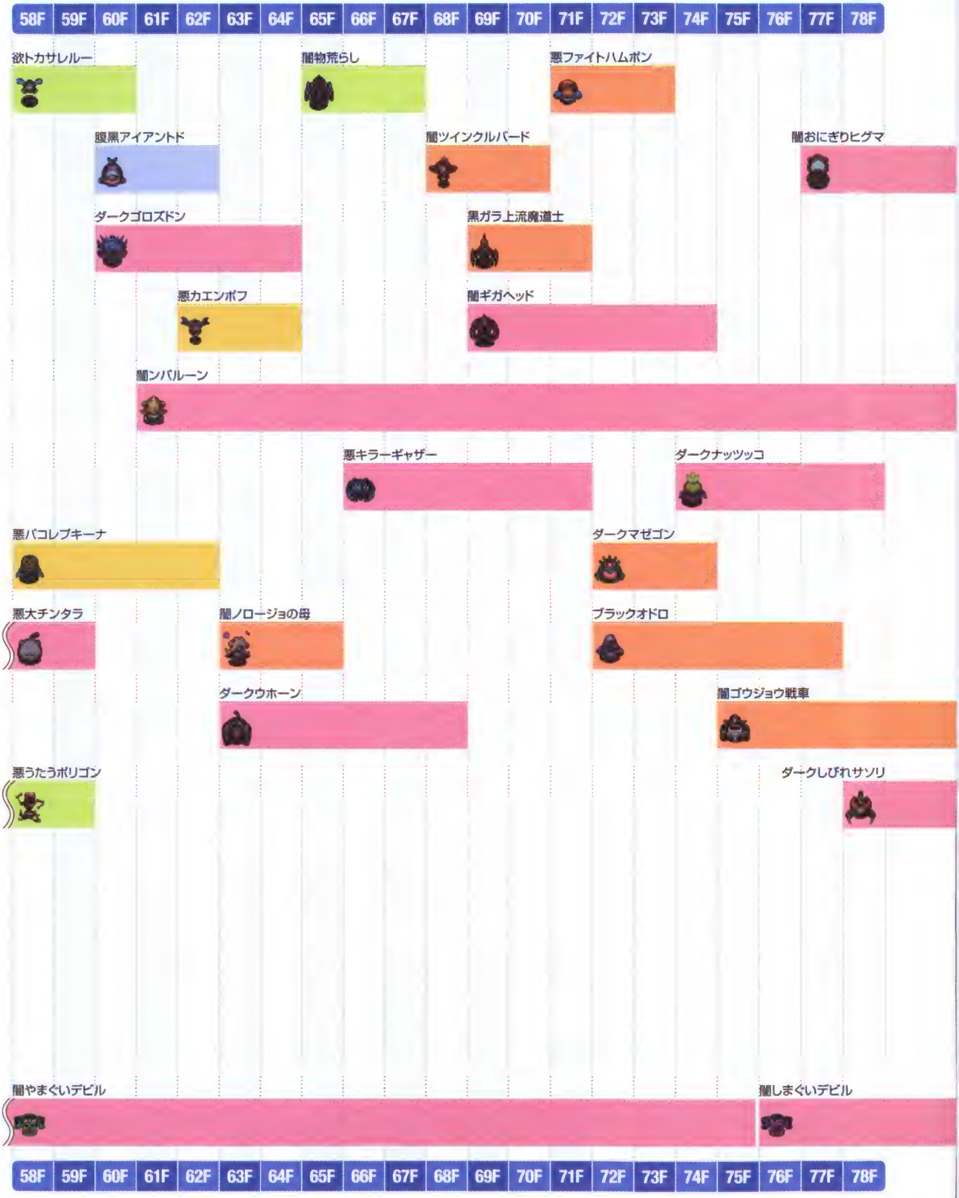
- 青 … 倒したときに獲得できる成長度が★〜★★のモンスター
- 緑 … 倒したときに獲得できる成長度が★★★〜★★★★★のモンスター
- 黄 … 倒したときに獲得できる成長度が☆〜☆★のモンスター
- 橙 … 倒したときに獲得できる成長度が☆★★〜☆★★★のモンスター
- 桃 … 倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★〜☆☆のモンスター

モンスター	出現階	成長度
タイガーウポッポ	85F〜87F	☆★★★★〜☆☆
おてあげガッパ	92F〜95F	☆★★★★〜☆☆
ガラ貴族魔道士	81F〜84F	☆〜☆★
シハン	88F〜90F	☆★★★★〜☆☆
ピカズドン	93F〜99F	☆★★★★〜☆☆
おにぎりツキノワ	〜80F	☆★★★★〜☆☆
特大チンタラ	87F〜91F	☆★★★★〜☆☆
ギタンマムル	96F〜99F	☆★★★★〜☆☆
総長ヤンぴー	〜82F	☆★★★★〜☆☆
ひきこむゾウ	89F〜91F	☆★★★★〜☆☆
パコレプゴッド	95F〜99F	☆★★★★〜☆☆
モコッティー	79F〜81F	★★★〜★★★★★
チドロ	85F〜93F	★★★〜★★★★★
アイアントド	82F〜84F	★〜★★
アークドラゴン	90F〜99F	☆★★★★〜☆☆
シバルーン	〜80F	★★★〜★★★★★
アゲアゲハムポン	91F〜94F	★★★〜★★★★★
ヘルギャザー	82F〜89F	☆★★★★〜☆☆
だいふんかウニ	94F〜99F	☆★★〜☆★★★
くみこむゾウ	〜80F	★★★〜★★★★★
シャインバード	90F〜99F	☆★★★★〜☆☆
パコレプキング	83F〜88F	★★★〜★★★★★
しまぐいデビル	〜99F	☆★★★★〜☆☆

【プラチナ・パラダイス 夜】出現モンスター分布図

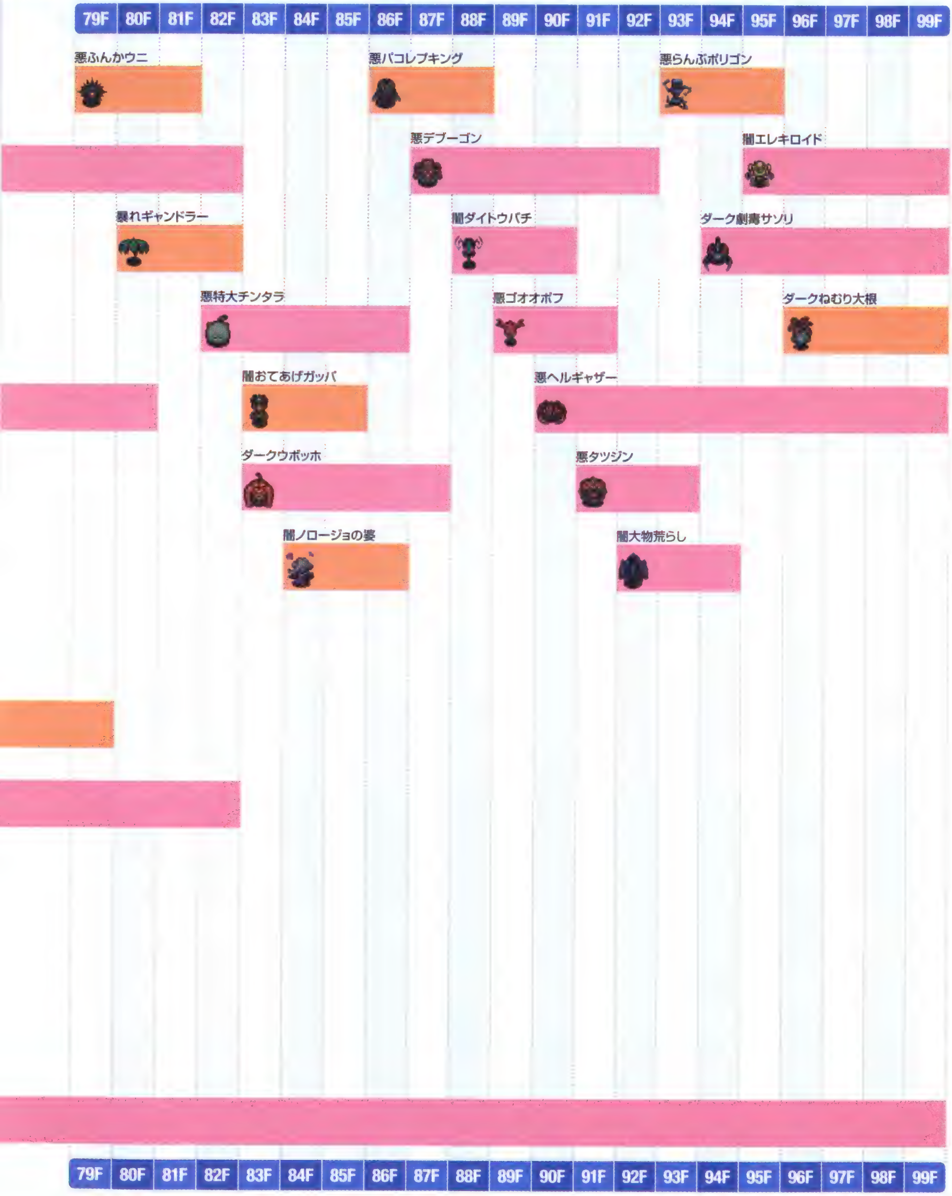


【プラチナ・パラダイス 夜】出現モンスター分布図



表の見方

- …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター



プラチナ・パラダイスの概要

　このダンジョンは、エメラルドテラスの最上部である王の間から繋がっている。つまりプラチナ・パラダイスに挑むためには、そのつどエメラルドテラスをクリアする必要があるのだ。
　プラチナ・パラダイスでは、その最深部において、ボスとの戦いだけでなく、石像の洞窟と同じような仕組みの謎解き部屋である、ジャガーの宝物殿が待ち受けている。とくに後者は、数多くの道具を持ち込まなければクリアできないという最後の難関。手持ちの道具が不足していると感じたら、挑むまえに脱出する決断を下すことも必要になるだろう。床に落ちている道具の識別状況は、エメラルドテラスとほとんど大差ないものの、壺は道具封印、祝福、呪い状態が、杖はさらに使用回数が不明になる。未識別の杖をモンスターに使用するときは、万が一を考えてなるべく間合いを空けて使ったほうが安全だといえる。なお階層は37F〜99Fまであり、道具の持ち込みだけでなく仲間の同行も許される。道中のダンジョンや村で仲間を見かけたら、ぜひ同行してもらおう。

入口では、必ずこの選択肢が表示される。この場からボロンガ村に直接帰還することも可能なのだ。

最深部のジャガーの宝物殿では、壁を掘り続けても絶対に壊れないサトリピックが手に入る。

37F〜50F プラチナ・パラダイス

　まず最初に覚えておきたいのが、プラチナ・パラダイスでは、5フロア間隔で3種類の扉の仕掛けが設置される可能性があること。この階層であれば、37Fと42F、47Fの3つのフロアが該当する。いずれの扉もすでにエメラルドテラスで目にしているはずだが、それぞれの特徴を再度認識しておきたい。また、全階層で昼夜の変化が訪れるが、42F〜46Fは昼であっても通路の視界が周囲1マスに限定される。さらに、46F以降のフロアで長期滞在していると、強敵のやまぐいデビルが出現するので注意しよう。モンスターで気をつけたいのは、昼は装備品や持ち物に影響を与える37〜39Fのギャイラス、41F〜46Fのイアイ、43F〜47Fのオドロの3種類。ギャイラスは杖と巻物を壺に入れ、イアイは壁を背にして対処しよう。オドロは装備品の強化値を下げたり印も消してしまうため、なるべく装備品を外して対処したい。夜は、39F〜40Fの黒ガラ中流魔道士や41F〜46Fの闇チェインヘッドなど遠距離から攻撃してくるモンスターが複数登場するので、すごい松明で視界を保ちながら、シレンの正面方向に飛ばせる技で対抗しよう。

要注意モンスター

めまわし大根 P1[illegible]
タイプ　ノーマル系
特徴　混乱草と毒草を連続で投げてくる

オドロ P271
タイプ　水棲系
特徴　装備品の強化値を1下げたり印を消す

腐りバナナ親方 P210
タイプ　ノーマル系
特徴　バナナ状態になるバナナブレスを吐く

闇チェインヘッド P207
タイプ　一ツ目系
特徴　ちからをためて痛恨の一撃を放つ

51F～70F プラチナ・パラダイス

この階層では、50Fまでに出現していたワナがいくつか出現しなくなり、新たに睡眠のワナ、装備外しのワナ、バナナのワナが設置されるようになる。バナナのワナを踏んだ状態で、56F～58Fのゴオオポフや58F～64Fのスカイドラゴンの炎、68F～70Fのゴウジョウ戦車の大砲の爆発などに巻き込まれると一撃で倒されてしまう。これらのモンスターと同室になったら、移動を最小限に抑えて飛び道具で戦うようにしたい。また、61Fからは昼夜を問わず、落ちている道具に姿を変えられるンドゥバ種が現われる。道具を拾おうとすると、いきなり正体を現わして襲われることもあるので用心しよう。加えて、昼は前述したスカイドラゴンやゴウジョウ戦車のほか、60F～65Fのポヨンダイル、67F～71Fのデブートン、夜は52F～57Fの悪デブートンなど、シレンの防御力に関係なく、特殊攻撃で固定ダメージを与えてくる強敵のモンスターが多くなる。トカゲの盾系や爆発隠の盾系、もしくは<炎半減><爆発半減>の印を備えた盾で対応しよう。なお、67Fからは再び通路の視界が悪くなるため、いままで以上に慎重に移動しよう。

要注意モンスター

ノロージョの母 [illegible]

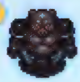
タイプ ノーマル系

特徴 道具をふたつ道具封印か呪い状態にする

ゴウジョウ戦車 P277

タイプ 爆発系

特徴 大砲を撃ち周囲に40ダメージを与える



悪デブートン P282

タイプ ノーマル系

特徴 20ダメージのデブータの石を投げる

闇貫通カート P270

タイプ ノーマル系

特徴 貫通効果のある銀の矢を撃つ

71F～90F プラチナ・パラダイス

序盤の階層は、シレンの装備品を鍛えやすい環境にある。夜なら72F～74Fのダークマゼゴン、昼なら75F～77Fのマゼドンを利用して武器や盾を合成し、強化値を上げたり必要な印を刻んでおこう。ただし、せっかく道具を合成しても、ダークマゼゴンやマゼドンに倒されては意味がないので、事前にゾワゾワの巻物でゾワゾワ状態にしたり遠距離から鈍足の杖で行動速度を下げて合成するといった工夫をすること。また、この階層では、71F～76Fと82F～86Fで通路の視界が悪くなるほか、76Fからはひとくいデビル種の中でもっともステータスが高くて危険な、しまぐいデビルや闇しまぐいデビルが登場する。さらに、バナナのワナなど51Fから出現していたワナを見かけなくなる反面、デロデロのワナやワナ増えのワナなどが新たに設置されるようになる。デロデロのワナを踏んで手持ちのバナナを腐らせないことはもちろんだが、バナナ自体が不足してきたら、昼ならば75F～81Fにいるおにぎりツキノワ、夜ならば77F～82Fにいる闇おにぎりヒグマを倒しておにぎりを狙ってみよう。

要注意モンスター

総長ヤンぴー [illegible]

タイプ ノーマル系

特徴 40ダメージのぶっこみをくり出す

暴れギャンドラー P287

タイプ 浮遊系

特徴 装備品や持ち物の装備品の印をひとつ消す

ダークウボッホ P275

タイプ ノーマル系

特徴 周囲にいる生物を別の生物やワナに投げる

状態変化させると合成しやすくなるが、睡眠状態や封印状態などにすると、合成できないので注意。

91F～99F プラチナ・パラダイス

91F以降の昼のダンジョンには、フロア全体が射程範囲の50ダメージの炎を吐くアークドラゴン、行動速度は鈍足ながらも攻撃力の高いビカズドン、ほとんど直接攻撃が効かないギタンマムルなどの危険なモンスターが数多く出現する。とくにアークドラゴンの炎は、壁や障害物も関係なくシレンを追尾してくるため、フロアのどこにいても油断はできない。少しでも安全を確保するなら、成長させたトカゲの盾系か<炎半減>の印が刻まれた盾が必須だ。また、この階層にはフロア内をワープして、周囲のモンスターのHPを60回復させてしまうシャインバードや、隣接する生物の攻撃力や防御力を上げてしまうアゲアゲハムポンなど、やっかいな特性を持つモンスターも出現する。そのため、無理に滞在しようとはせず、階段を見つけたら迷わず先に進んでしまってかまわない。ただし、夜はアークドラゴンのようにフロア全体が効果範囲になるような特殊攻撃を持つ強敵はいないので、あかりの巻物を使って視界を確保しておけば、昼よりも楽に探索ができる。

要注意モンスター

ギタンマムル P259

タイプ ノーマル系

特徴 特性により直接攻撃がほぼ効かない

シャインバード [illegible]

タイプ 浮遊系

特徴 はばたきで味方のHPを60回復させる

アークドラゴン [illegible]

タイプ ドラゴン系

特徴 フロア全体に届く50ダメージの炎を吐く

昼のモンスターながらダメージを与えにくいギタンマムル。倒すときは、雷光の杖を使うといい。

ボスフロア へもじの間

99Fの階段を下りると、へもじの間にたどり着く。このフロアの主である、もけもけへもじは、ジャガーの宝物殿の番人だ。へもじは遠距離から30前後のダメージを与えるへもじの矢を撃ってきたり、不思議なおどりでかなしばり状態にしてくる。また、不思議なおどりで、特大チンタラ、おてあげガッパ、ひきこむゾウ、ビカズドンを召喚できる。特大チンタラとビカズドンは攻撃力が高いため、混乱の巻物やバクスイの巻物で動きを封じたい。しかし、いっしょに出現するひきこむゾウは状態変化の効果を吸収して、HPを回復するのみならず、自らの攻撃力や防御力を上げてしまう。必ず最優先で倒すこと。また、へもじはダメージを受けると別の場所にワープしてしまうため、間合いを詰めるあいだにモンスターを召喚されると苦しい展開になる。すばやさ草を飲んで行動速度を上げたり、痛み分けの杖でダメージをはね返すようにして戦うのが有効。このとき、へもじが外した矢を拾って使うのもいいだろう。なお、へもじはほかのボスと違って、一度倒しても次の冒険のときには復活することに注意したい。

ボスデータ

へもじ P305

HP	400	行動速度	等速
攻撃力	↘↘↘	防御力	◉
特徴	へもじの矢を撃ったり、不思議なおどりをしてくる		
有効な道具	混乱の巻物、痛み分けの杖		

要注意モンスター

ひきこむゾウ [illegible]

タイプ ドレイン系

特徴 状態変化を吸収して自身の攻撃力を強化

へもじを状態変化させることは可能だが、これまでのボスと同じように特殊能力で回復されてしまう。

特殊フロア　ジャガーの宝物殿

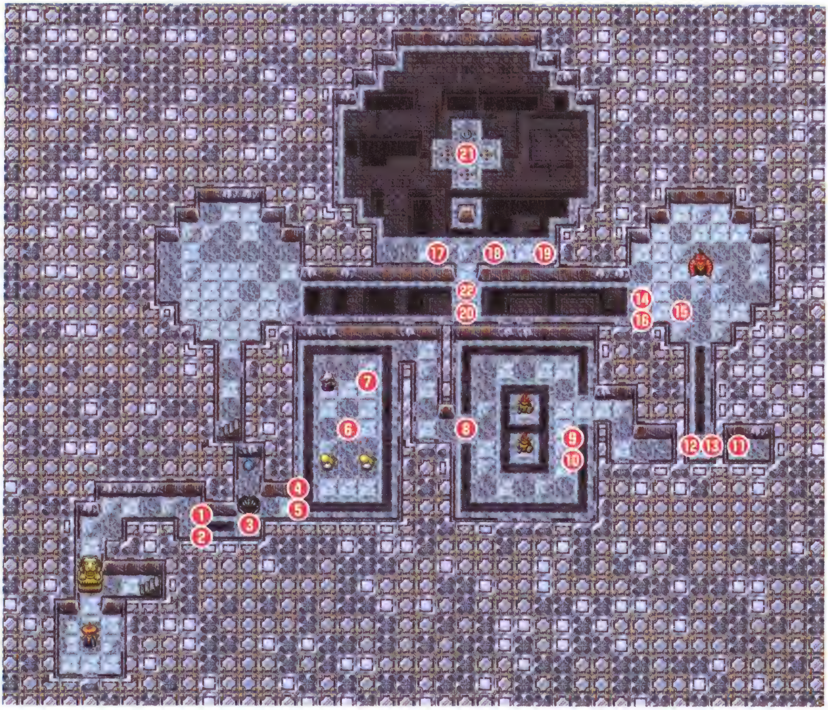
へもじを倒すと、ジャガーの宝物殿に行ける。まず①で丸太のワナを取り除き、②と③で通路を移動。次に④でノロージョの婆1体以外を倒してから⑤を使用する。そのあと必ず⑥でバネのワナを消してから⑦で移動。そこで⑧を用いる。さらに⑨を装備したあとに、その場から⑩を投げて右端のマムルと入れ替わったあと、再び⑪で中央のマムルと場所替え。そこから⑫でタイガーウボッホの行動速度を下げて⑬を使い、ナナメ移動で引きつけて⑭で動きを封じる。そして、⑮でT字の通路に乗せてから⑯で場所替え。⑰～⑲で回転板以外のワナを消し、⑳でタイガーウボッホのいる場所に戻り、その特殊攻撃で回転板のワナまで飛ばしてもらう。あとは、サトリピックを回収して㉑と㉒で階段へ行けばクリアだ。

マップ各所で使用する道具の例

①	ワナ消しの杖[5]	⑫	鈍足の杖[1]
②	飛びつきの杖[5]	⑬	飛びつきの杖[2]
③	飛びつきの杖[4]	⑭	かなしばりの杖[1]
④	木の矢（飛び道具）	⑮	吹き飛ばしの杖[1]
⑤	場所がえの杖[1]	⑯	場所がえの杖[0]
⑥	ワナ消しの杖[4]	⑰	ワナ消しの杖[3]
⑦	飛びつきの杖[3]	⑱	ワナ消しの杖[2]
⑧	デブータの石	⑲	ワナ消しの杖[1]
⑨	遠投の腕輪	⑳	飛びつきの杖[1]
⑩	場所がえの杖[0]	㉑	飛びつきの杖[2]
⑪	場所がえの杖[0]	㉒	飛びつきの杖[1]

※宝物殿をクリアするために最低限必要な杖の本数とその使用回数表示：かなしばりの杖[1]×1本、場所がえの杖[1]×3本、場所がえの杖[0]×2、吹き飛ばしの杖[1]×1本、飛びつきの杖[5]×1本、飛びつきの杖[2]×1本、鈍足の杖[1]×1本、ワナ消しの杖[5]×1本

マップ



ダンジョンガイド 3

浜辺の魔洞

エンディング直後、シレンたちが打ち上げられた砂浜で偶然発見されるダンジョン。入口となる砂穴をのぞき込めば、その先に続く浜辺の魔洞に向かうことができる。

入口	砂浜
探索タイミング	エンディング後
レベル	1から
持込	不可能
仲間同行	不可能
昼夜変化	昼のみ
救助回数	3回
フロア数	99F
ボス戦	なし
ジャガーの宝物殿	なし

ダンジョンデータ

道具一覧

分類	名称	床	店	変	モ	ご
武器	ヤシの棒	◎	×	×	○	○
武器	くすんだ金の剣	◎	○	○	○	○
武器	かまいたち	◎	◎	×	×	○
武器	おねむガラガラ	◎	○	×	×	○
武器	空の刃	◎	○	○	○	○
武器	ボロいつるはし	◎	×	○	○	○
武器	光の刃	◎	○	×	×	○
武器	しびれ刀	◎	○	×	×	○
武器	銅の刃	◎	×	×	○	○
武器	真っ暗棒	◎	○	×	×	○
武器	水斬りの剣	◎	○	○	○	○
武器	ボロいマトック	◎	×	○	○	○
武器	戦神の斧	◎	◎	×	×	○
武器	ボロい木づち	◎	○	○	○	○
武器	封印棒	◎	○	×	×	○
武器	一ツ目殺し	◎	○	○	○	○
武器	カタナ	◎	×	○	○	○
武器	混乱の手斧	◎	○	×	×	○
武器	ドレイン斬り	◎	○	○	○	○
武器	三日月刀	◎	○	○	○	○
武器	獣の牙	◎	×	○	○	○
武器	火の刃	◎	◎	×	×	○
武器	どうたぬき	◎	○	○	○	○
武器	トカゲ斬りの刃	◎	○	○	○	○
武器	隕石の刃	◎	◎	○	○	○
武器	朱剛石の刃	◎	◎	○	○	○
武器	カブラの刀	○	★	○	×	×
武器	使い捨て刀	◎	◎	×	×	○
盾	ヤシの盾	◎	×	×	○	○
盾	ハラモチの盾	◎	○	○	○	○
盾	見切りの盾	◎	◎	×	×	○
盾	くすんだ金の盾	◎	○	○	○	○
盾	反撃の盾	◎	○	○	○	○
盾	福果の盾	◎	○	×	×	○
盾	銅の盾	◎	×	×	○	○
盾	動かずの盾	◎	○	○	○	○
盾	どんぶりの盾	◎	○	×	×	○
盾	爆発隠の盾	◎	○	○	○	○
盾	鉄の盾	◎	×	○	○	○
盾	ややゲイズな盾	◎	○	×	×	○
盾	金庫の盾	◎	○	○	○	○
盾	変換の盾	◎	○	×	×	○
盾	錠前の盾	◎	○	○	○	○
盾	ややギャドンな盾	◎	○	○	○	○
盾	ばん族の盾	◎	×	○	○	○
盾	獣の盾	◎	○	○	○	○
盾	トカゲの盾	◎	◎	×	×	○
盾	隕石の盾	◎	◎	○	○	○
盾	重い盾	◎	×	○	○	○
盾	朱剛石の盾	◎	◎	○	○	○
盾	風魔鉄の盾	○	★	○	×	×
盾	使い捨ての板	◎	◎	×	×	○
腕輪	遠投の腕輪	◎	◎	○	○	○
腕輪	回復の腕輪	◎	◎	○	○	○
腕輪	混乱よけの腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	呪いよけの腕輪	◎	◎	×	×	○
腕輪	睡眠よけの腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	毒消しの腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	保持の腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	ちからの腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	ヘタ投げの腕輪	◎	×	×	×	×
腕輪	水グモの腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	壁抜けの腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	裏道の腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	鑑定師の腕輪	×	★	×	×	×
腕輪	弾きよけの腕輪	×	★	×	×	×
腕輪	透視の腕輪	×	★	×	×	×
腕輪	しあわせの腕輪	◎	◎	○	○	○
腕輪	ワナの腕輪	◎	×	○	○	×
腕輪	高飛びの腕輪	◎	×	○	○	×
腕輪	爆発の腕輪	◎	×	○	○	×
腕輪	痛恨の腕輪	◎	×	○	○	×
腕輪	魔物呼びの腕輪	◎	×	○	○	×
腕輪	気配察知の腕輪	◎	○	×	×	○
腕輪	道具感知の腕輪	◎	○	×	×	○
草	雑草	×	×	×	○	×
草	薬草	○	○	○	○	○
草	弟切草	○	○	○	○	○
草	いやし草	○	○	○	○	○
草	命の草	○	○	○	○	○
草	胃拡張の種	○	○	○	○	○
草	胃縮小の種	○	○	×	×	×
草	しあわせ草	○	○	×	×	○
草	天使の種	×	★	×	×	×
草	不幸の種	×	○	×	×	×
草	超不幸の種	×	★	×	×	×
草	毒消し草	○	○	○	○	○
草	ちからの草	○	○	○	○	○
草	毒草	○	○	○	○	×
草	すばやさ草	○	○	○	○	○
草	混乱草	○	○	○	○	×
草	睡眠草	○	○	○	○	×
草	狂戦士の種	○	○	○	○	×
草	物忘れの草	×	★	×	×	×
草	高飛び草	○	○	○	○	○
草	めぐすり草	○	○	○	○	○
草	ドラゴン草	○	○	○	○	○
草	パワーアップ草	○	○	○	○	○
草	無敵草	×	◎	×	×	×
草	復活の草	○	◎	○	○	○
草	忌火起草	×	★	×	×	×
草	成長の種	○	○	○	○	○
草	目つぶし草	○	○	○	○	×
草	やりなおし草	×	★	×	×	×
巻物	あかりの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	おはらいの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	識別の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	天の恵みの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	地の恵みの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	メッキの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	混乱の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	バクスイの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	真空斬りの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	全滅の巻物	×	★	×	×	×
巻物	ゾワゾワの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	ワナ消しの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	困った時の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	壺増大の巻物	◎	◎	○	○	○
巻物	与薬の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	聖域の巻物	◎	◎	○	○	○
巻物	脱出の巻物	×	○	×	×	○
巻物	白紙の巻物	◎	◎	○	×	○
巻物	バナナの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	くちなしの巻物	◎	○	○	○	×
巻物	拾えずの巻物	◎	○	○	○	×
巻物	敵加速の巻物	◎	○	○	○	×
巻物	魔物部屋の巻物	◎	○	○	○	×
巻物	ワナの巻物	◎	○	○	○	×
巻物	迷子の巻物	◎	○	○	○	×

分類	名称	床	店	変	モ	ご
巻物	水がれの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	ねだやしの巻物	×	★	×	×	×
巻物	ひきよせの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	吸い出しの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	オーラ消しの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	タグの巻物	◎	×	×	×	×
壺	保存の壺	◎	○	×	○	○
壺	合成の壺	◎	◎	×	○	○
壺	識別の壺	◎	○	×	○	○
壺	強化の壺	×	★	×	×	×
壺	弱化の壺	×	★	×	×	×
壺	おはらいの壺	◎	○	×	○	○
壺	たたりの壺	◎	○	×	○	×
壺	祝福の壺	×	★	×	×	×
壺	蔵の壺	★	○	×	○	○
壺	底抜けの壺	◎	×	×	○	×
壺	換金の壺	◎	×	×	○	×
壺	変化の壺	◎	○	×	○	○
壺	やりすごしの壺	◎	○	×	○	○
壺	手封じの壺	◎	○	×	○	×
壺	四二鉢	◎	○	×	○	×
壺	割れない壺	◎	○	×	○	×
壺	ただの壺	◎	○	×	○	×
壺	背中の壺	○	◎	×	×	○
壺	トドの壺	◎	×	×	○	×
壺	魔物の壺	◎	○	×	○	×
壺	水がめ	◎	○	×	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
壺	油壺	◎	○	×	○	○
壺	チョコの壺	◎	○	×	○	○
杖	痛み分けの杖	◎	○	○	○	○
杖	一時しのぎの杖	◎	○	○	○	○
杖	かなしばりの杖	◎	○	○	○	○
杖	場所がえの杖	◎	○	○	○	○
杖	吹き飛ばしの杖	◎	○	○	○	○
杖	封印の杖	◎	○	○	○	○
杖	身代わりの杖	◎	○	○	○	○
杖	転ばぬ先の杖	◎	○	○	○	○
杖	トンネルの杖	◎	×	○	○	○
杖	飛びつきの杖	◎	×	○	○	○
杖	加速の杖	◎	○	○	○	○
杖	鈍足の杖	◎	○	○	○	○
杖	幸せの杖	◎	○	○	○	○
杖	不幸の杖	◎	○	○	○	○
杖	ワナ消しの杖	◎	○	○	○	○
杖	魔道の杖	◎	○	○	○	○
杖	ただの杖	◎	×	○	○	×
杖	雷光の杖	◎	○	○	○	○
杖	土塊の杖	×	★	×	×	×
札	睡眠の札	◎	○	○	○	○
札	封印の札	◎	○	○	○	○
札	混乱の札	◎	○	○	○	○
札	空振りの札	◎	○	○	○	○
札	ゾワゾワの札	◎	○	○	○	○
札	影縫いの札	◎	○	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
札	加速の札	◎	○	○	○	×
札	鈍足の札	◎	○	○	○	○
札	狂戦士の札	◎	○	○	○	○
札	イカリの札	◎	○	○	○	×
札	オオイカリの札	◎	○	○	○	×
食べ物	青いバナナ	○	×	○	○	×
食べ物	黄色いバナナ	○	○	○	○	×
食べ物	完熟バナナ	○	○	×	○	×
食べ物	くさったバナナ	×	×	×	○	×
食べ物	焼きバナナ	×	◎	×	×	×
食べ物	チョコバナナ	×	★	×	×	×
食べ物	おにぎり	×	×	×	○	×
矢	木の矢	○	○	○	○	×
矢	鉄の矢	○	○	○	○	×
矢	銀の矢	×	○	×	×	×
矢	会心の矢	×	○	×	×	×
矢	毒矢	×	○	×	×	×
矢	吹き飛ばしの矢	×	○	×	×	×
矢	必中の矢	×	○	×	×	×
矢	とどめの矢	×	○	×	×	×
矢	生気の矢	×	○	×	×	×
石	石	○	○	○	○	×
石	デブータの石	○	○	○	○	×
石	爆弾石	×	○	×	×	×
他	ギタン	◎	×	×	○	×

ワナ一覧

名称	設置フロア
木の矢のワナ	1F～4F
影縫いのワナ	1F～4F、11F～99F
装備外しのワナ	1F～4F、11F～99F
毒矢のワナ	1F～10F
空腹のワナ	2F～4F、11F～99F
鉄の矢のワナ	5F～10F
転び石のワナ	5F～99F
サビのワナ	5F～99F
大爆発のワナ	5F～99F
デロデロのワナ	5F～99F

名称	設置フロア
鈍足のワナ	5F～99F
爆発のワナ	5F～99F
落石のワナ	11F～20F
落し穴のワナ	11F～90F
回転板のワナ	11F～99F
召喚のワナ	11F～99F
たたりのワナ	11F～99F
バネのワナ	11F～99F
魔物活性化のワナ	11F～99F
ワナ増えのワナ	11F～99F

名称	設置フロア
睡眠のワナ	21F～99F
鉄塊のワナ	21F～99F
イカリのワナ	31F～99F
目つぶしのワナ	31F～99F
ゲージ消失のワナ	51F～99F
バナナのワナ	51F～99F
モンスターのワナ	51F～99F
階段のワナ	91F～99F

仕掛け【扉】とキラリ光るモノ一覧

名称	設置フロア
ヤリ扉	16F～19F、28F～35F、56F～59F、64F～67F、84F～87F、96F～99F
鉄扉	16F～19F、28F～35F、56F～59F、64F～67F、84F～87F、96F～99F
特殊扉	16F～19F、28F～35F、56F～59F、64F～67F、84F～87F、96F～99F
キラリと光るモノ	1F～99F

特殊部屋一覧

名称	設置フロア
お店	2F～99F（※1）
財宝部屋	1F～11F、28F～35F、44F～47F、52F～59F、68F～71F、80F～83F、96F～99F
モンスターハウス	4F～99F

仕掛け【特殊地形】一覧

名称	設置フロア
崩れる床	24F～27F、48F～51F、60F～63F、88F～91F
壊れやすい壁	12F～15F、20F～27F、36F～43F、48F～51F、60F～63F、72F～79F、88F～95F
マグマ床	16F～19F、32F～35F、64F～67F、84F～87F
動く水地形	20F～23F、40F～43F、72F～75F、92F～95F
動く床	12F～15F、36F～39F、76F～79F
動く壁	4F～7F、44F～47F、80F～83F

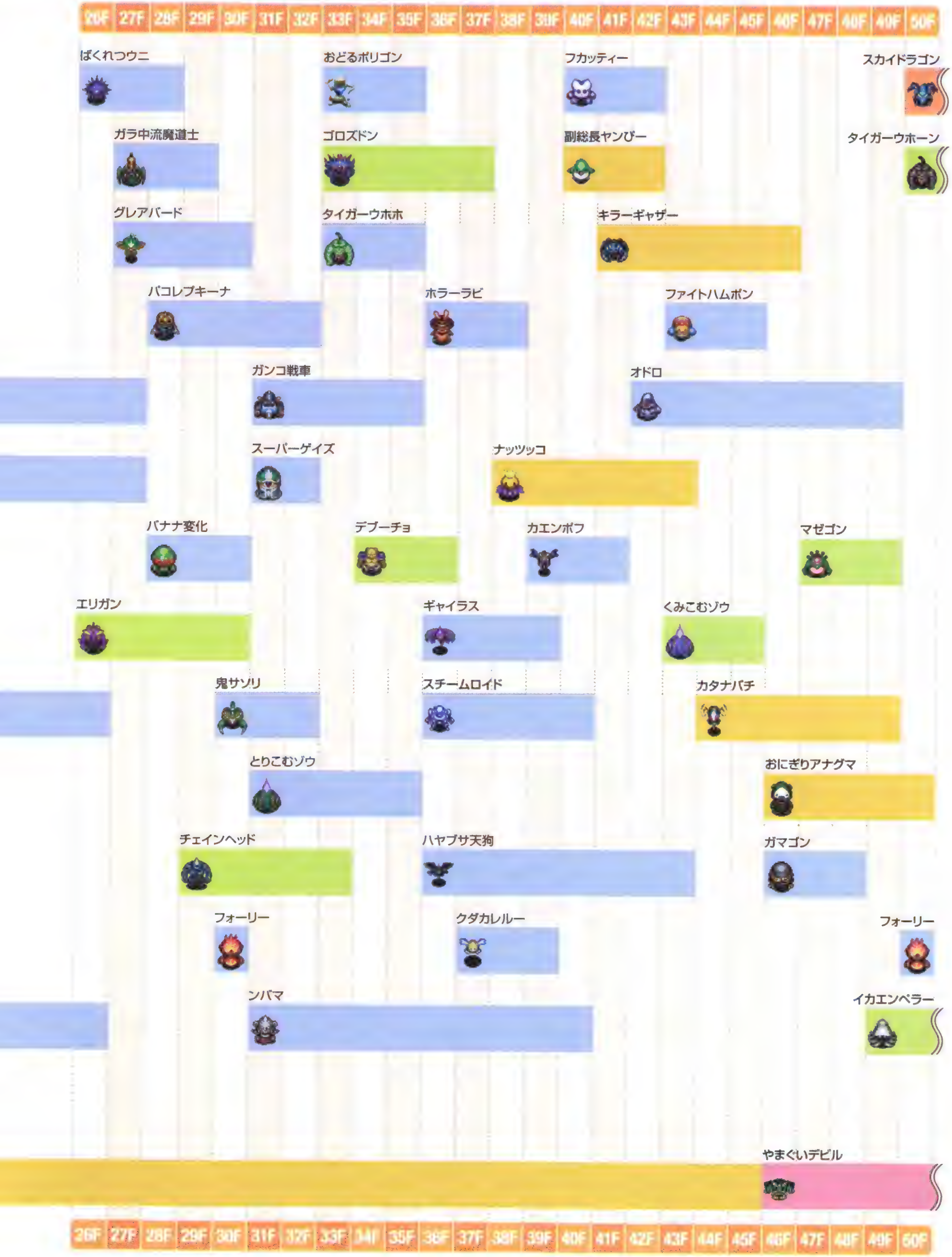
※1……高級店は8F～99Fに出現。二択屋は2F～3F、8F～19F、24F～27F、36F～39F、48F～55F、60F～63F、68F～71F、76F～79F、88F～91Fに出現

【浜辺の魔洞】出現モンスター分布図

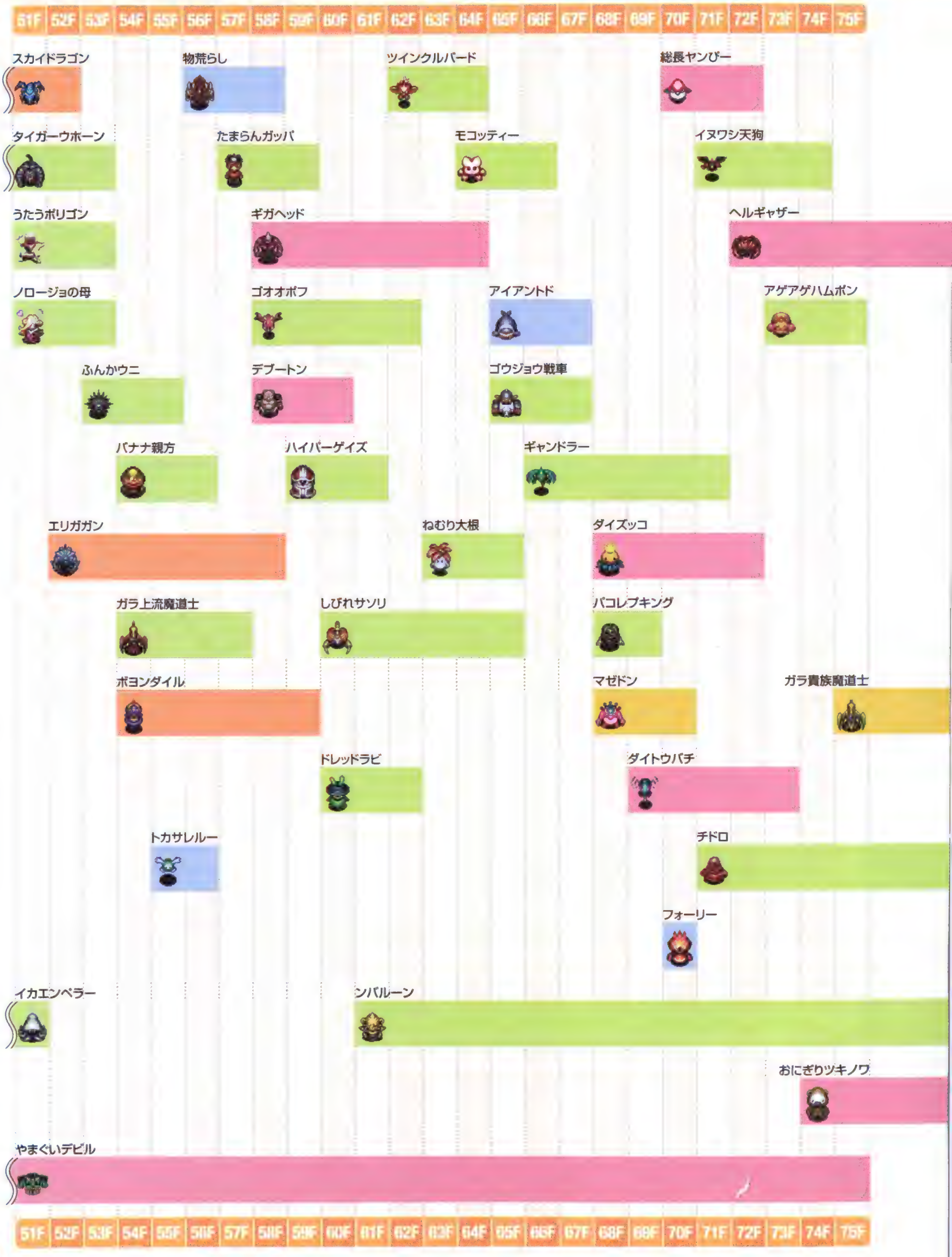
モンスター	出現階
タネッコ	1F〜3F
マムル	1F〜2F
あなぐらマムル	2F〜4F
チンタラ	2F〜4F
ピョコダイル	3F〜5F
イカキング	4F〜5F
バナナ見習い	4F〜7F
コガタナバチ	5F〜9F
畠荒らし	6F〜7F
ポウヤカート	6F〜8F
アイアンヘッド	7F〜11F
フレフレハムポン	8F〜10F
タベラレルー	8F〜9F
ンドゥバ	8F〜12F
おばけ大根	9F〜11F
クロスカート	9F〜10F
カラス天狗	10F〜11F
ばくだんウニ	11F〜13F
ヤンぴー	11F〜15F
デブータ	12F〜16F
毒サソリ	12F〜14F
マゼルン	12F〜14F
フワッティー	13F〜15F
ギャドン	14F〜16F
バリズドン	15F〜19F
まわるポリゴン	15F〜17F
フラッシュバード	16F〜18F
ワキザシバチ	16F〜20F
ガマグッチ	17F〜19F
ホノオポフ	17F〜19F
イカだいおう	18F〜20F
アズキッコ	19F〜22F
オヤジ戦車	20F〜22F
ガンバレハムポン	20F〜21F
フォーリー	20F
ギャザー	20F〜
親衛ヤンぴー	21F〜24F
ドラゴン	21F〜25F
みどりトド	22F〜24F
大チンタラ	23F〜
ノロージョの姉	23F〜25F
ゲドロ	25F〜
マゼモン	25F〜
ひとくいデビル	1F〜20F
むらぐいデビル	21F〜

表の見方

■…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
■…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
■…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
■…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
■…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

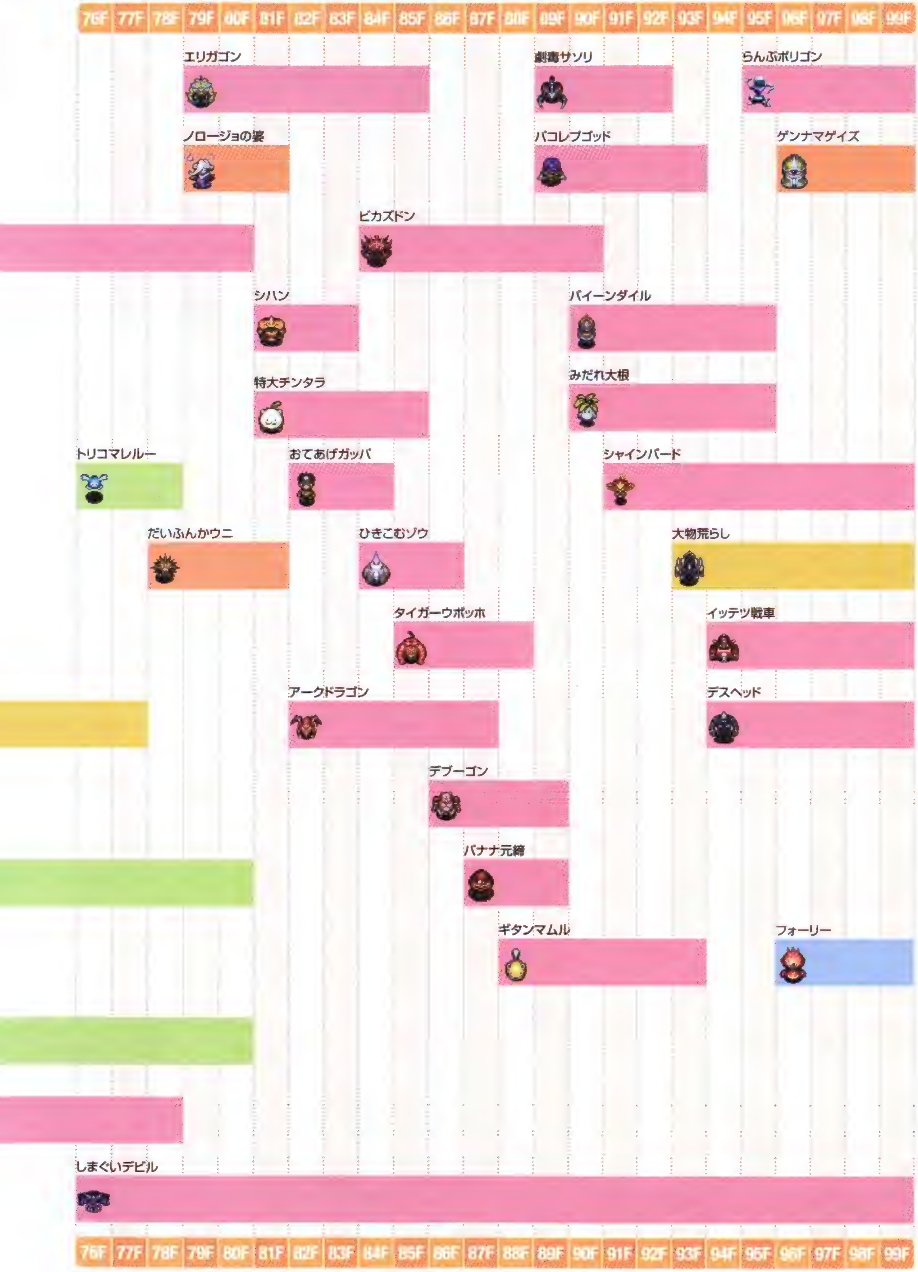


【浜辺の魔洞】出現モンスター分布図



表の見方

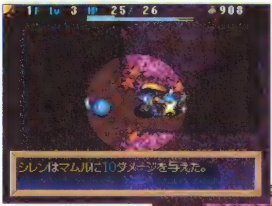
- （青）…倒したときに獲得できる成長度が★〜★★のモンスター
- （緑）…倒したときに獲得できる成長度が★★★〜★★★★★のモンスター
- （黄）…倒したときに獲得できる成長度が☆〜☆★のモンスター
- （橙）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★〜☆★★★のモンスター
- （桃）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★〜☆☆のモンスター



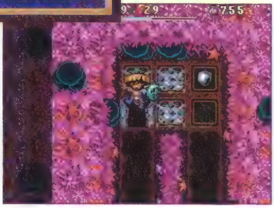
浜辺の魔洞の概要

全99Fの階層からなる浜辺の魔洞では、道具の持ち込みや仲間の同行はできない。また、全階層共通して昼夜の変化がなく、つねに昼のダンジョンで探索することになるのも特徴のひとつ。ちなみに、ダンジョンに入ると1Fで必ず青いバナナを1本所持した状態になるので覚えておきたい。

道具の識別状態は、必ず識別されて落ちている食べ物や矢、石、ギタン以外は、すべて未識別状態になっている。このうち、草や巻物、壺、札は道具の状態に加えて名称が、杖はさらに使用回数すら不明の状態だ。これらの道具を拾ったら、できるだけ浅い階層に滞在しているあいだに使用して、どの道具なのか識別しておこう。



昼だけのダンジョンだが、通路ではシレンの周囲1マス分しか見えない。行動はなるべく慎重に。



特定の階層に出現することがある二択屋で、はずれを引くと落し穴のワナで下の階層に落ちる。

1F～10F 浜辺の魔洞

1F～5F前後までは、エメラルドテラスの1F～5Fと同じような顔ぶれのモンスターが数多く出現する。すぐに倒されるような危険はほぼないので、経験値を稼ぎながら、拾得した未識別の道具の名前や効果を確認することを重視したい。1F～3Fとはフロアの景色が異なる4F～7Fになると、オーラ状態のモンスターが出現するほか、特殊地形の動く壁が存在し、突然部屋の大きさが変化することもある。ちなみに、壁が動くときにシレンが巻き込まれると10ダメージを受けて別の場所にワープしてしまうことに注意。なお、4F以降は、モンスターハウスが出現するが、どのタイプが出現するかはランダムなので事前に対応するのは難しい。

要注意モンスター

クロスカート
- タイプ：ノーマル系
- 特徴：射程10マスの鉄の矢を撃つ

8F～9Fに現われるタベラレルーをモンスターが倒すとレベルアップする。見つけたらさきに倒そう。

11F～30F 浜辺の魔洞

11F以降になると、設置されるワナの種類が一気に増える。ほかにも、特定の階層ごとに動く床やマグマ床などの特殊地形、ヤリ扉や鉄扉、特殊扉といった扉が出現し、さらには大津波まで生じる。大津波に巻き込まれると、<サビよけ>の印が刻まれていない装備品がサビて強化値が下がったり、壺に入れていないバナナがくさるなどのさまざまな悪影響がもたらされる。大津波の発生する20F～23Fには、長期滞在はなるべく避けたほうが無難だ。なお、20Fや30Fに出現するフォーリーは色によって危険度が大きく変わる。赤と青のフォーリーにはとくに注意しておこう。

要注意モンスター

フォーリー
- タイプ：一ツ目系、浮遊系
- 特徴：体の色の変化に応じて特性を変える

フワッティー
- タイプ：ノーマル系
- 特徴：常時3体で行動し連携ぶっ飛ばしで攻撃

バリズドン
- タイプ：ノーマル系
- 特徴：複数回攻撃を受けるとイカズチを放つ

31F～50F 浜辺の魔洞

33F～50Fまでは、一定の階層ごとにマグマ床、動く床、動く水地形、動く壁、崩れる床など、特殊地形が順次入れ替わる形で出現する。留意したいのは、動く水地形、大津波、オーラ状態のモンスターの出現が重なる40F～43Fまでの4フロアだ。これらの階層は先を急ぎたいところだが、一方で装備品の成長度を稼ぎやすいという利点もある。装備品を成長させたい場合は危険を承知で居座ろう。また、中盤以降の階層に向けて、46F～50Fでおにぎりアナグマを倒しておにぎりを入手したり、47F～49Fでマゼゴンを利用して装備品を強化したりと、持ち物を充実させておきたい。

要注意モンスター

ガンコ戦車 P277

タイプ 爆発系

特徴 大砲を撃ち周囲に30ダメージを与える

おどるポリゴン P281

タイプ ドレイン系

特徴 シレンの最大HPを2、または最大満腹度を5下げる

キラーギャザー P292

タイプ 水棲系

特徴 直接攻撃以外がほとんど効かない

51F～90F 浜辺の魔洞

51Fから新たなワナとして、ゲージ消失のワナ、バナナのワナ、モンスターのワナが追加される。52F以降には、つねにオーラ状態のモンスターが出現する可能性があり、56F～59F、64F～67F、84F～87Fには3種類の扉が設置されるほか、52F～59Fと68F～71F以外にはいずれかの特殊地形が発生する。加えて、60F～80Fまではンバルーンが道具に擬態していることもあるので、道具を拾う際のシレンのHPにも注意したい。モンスターは、84F～86F前後にかけて、攻撃力が高いエリガゴンやビカズドン、特殊攻撃の範囲が広いアークドラゴンやタイガーウボッホなどの出現が重なり、かなりの危険地帯と化している。階段を見つけ次第、先に進んだほうが安全だろう。

要注意モンスター

ンバルーン P279

タイプ ノーマル系

特徴 床に落ちている道具に擬態する

ドレッドラビ

タイプ ノーマル系

特徴 フロア内の生物を自身の周囲に引き寄せる

シハン P288

タイプ ノーマル系

特徴 装備中の武器、盾、腕輪を弾きとばす

91F～99F 浜辺の魔洞

91F～99Fには階段のワナが設置されている。このワナは、一見すると普通の階段と同じだが、踏むと別のワナとなり、その効果が発揮される。階段の上に立つときは、周囲にモンスターがいないことを確認しておくといい。またこの階層では、部屋の中はもちろん通路でも気が抜けない。壁を通過してくるパコレプゴッド、部屋の中から狂戦士の種を投げたあと、さらに毒草を投げてくるみだれ大根などがいるからだ。できれば気配察知の腕輪を装備して、これらのモンスターをなるべく避けて通りたい。なお、99Fを踏破して最深部にたどり着くと、ごほうびとしてジャガーの盾が手に入る。

要注意モンスター

イッテツ戦車 P277

タイプ 爆発系

特徴 倍速2回攻撃で50ダメージの大砲を撃つ

浜辺の魔洞の最深部では、思いがけない再会が待ち受けている。気になるその会話の内容は……。

ダンジョンガイド 4

二撃の洞窟

カミナが閉じ込められていたボロンガ村の洞窟の抜け道から挑めるダンジョン。入口のそばにいるおばちゃんによれば、ここでは2回続けて攻撃されると倒れてしまうらしい。

入口	ボロンガ村
探索タイミング	エンディング後
レベル	1から
持込	不可能
仲間同行	不可能
昼夜変化	昼のみ
救助回数	3回
フロア数	99F
ボス戦	なし
ジャガーの宝物殿	なし

ダンジョンデータ

道具一覧

分類	名称	床	店	変	モ	ご
武器	ヤシの棒	○	○	×	×	×
	くすんだ金の剣	○	○	×	×	×
	かまいたち	×	○	×	×	×
	ボロいつるはし	○	×	×	×	×
	ボロい木づち	○	○	×	×	×
	カタナ	○	○	×	×	×
盾	ヤシの盾	○	○	×	×	×
	ハラモチの盾	○	○	×	×	×
	見切りの盾	×	○	×	×	×
	くすんだ金の盾	○	○	×	×	×
	鋼の盾	○	×	×	×	×
	金庫の盾	○	○	×	×	×
腕	遠投の腕輪	×	◎	○	○	○
	混乱よけの腕輪	○	◎	○	○	○
	睡眠よけの腕輪	○	◎	○	○	○
	毒消しの腕輪	○	◎	○	○	○
	水グモの腕輪	○	×	×	×	×
	高飛びの腕輪	×	◎	○	○	○
	気配察知の腕輪	×	◎	×	×	×
	道具感知の腕輪	○	◎	○	○	○
草	雑草	×	×	○	○	×
	薬草	○	×	×	×	×
	弟切草	×	○	○	○	○
	いやし草	○	★	×	×	×
	胃拡張の種	○	◎	○	○	○
	超不幸の種	×	○	×	×	×
	毒消し草	○	○	○	○	○
	毒草	○	○	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
草	すばやさ草	○	○	○	○	○
	混乱草	○	○	○	○	○
	睡眠草	○	○	○	○	○
	高飛び草	○	○	○	○	○
	めぐすり草	○	○	○	○	○
	無敵草	×	◎	○	○	○
	復活の草	×	◎	○	○	○
	目つぶし草	○	○	○	○	○
巻物	あかりの巻物	○	○	○	○	○
	おはらいの巻物	○	×	○	○	○
	混乱の巻物	○	◎	○	○	○
	バクスイの巻物	○	◎	○	○	○
	真空斬りの巻物	○	◎	○	○	○
	ゾワゾワの巻物	○	◎	○	○	○
	困った時の巻物	○	◎	○	○	○
	バナナの巻物	○	○	○	○	○
	水がれの巻物	○	◎	○	○	○
	ひきよせの巻物	○	◎	○	○	○
	吸い出しの巻物	○	○	○	○	○
	オーラ消しの巻物	○	○	○	○	○
壺	保存の壺	○	◎	×	○	○
	合成の壺	×	○	×	×	×
	おはらいの壺	○	◎	×	○	○
	底抜けの壺	○	×	×	○	○
	変化の壺	○	◎	×	○	○
	背中の壺	○	◎	×	○	○
	トドの壺	○	×	×	×	×
杖	一時しのぎの杖	○	◎	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
杖	かなしばりの杖	○	◎	○	○	○
	場所がえの杖	○	◎	○	○	○
	吹き飛ばしの杖	○	◎	○	○	○
	身代わりの杖	○	◎	○	○	○
	転ばぬ先の杖	○	○	○	○	○
	トンネルの杖	○	×	×	×	×
	飛びつきの杖	○	◎	○	○	○
	鈍足の杖	×	◎	○	○	○
	ワナ消しの杖	○	×	×	×	×
	魔道の杖	○	×	×	×	×
札	睡眠の札	○	◎	○	○	○
	封印の札	○	◎	○	○	○
	混乱の札	○	○	○	○	○
	空振りの札	○	◎	○	○	○
	ゾワゾワの札	○	○	○	○	○
	影縫いの札	○	○	○	○	○
	鈍足の札	○	◎	○	○	○
食べ物	青いバナナ	○	×	○	○	×
	黄色いバナナ	○	○	○	○	×
	完熟バナナ	×	○	×	○	×
	焼きバナナ	×	★	×	×	×
	チョコバナナ	×	★	×	×	×
	おにぎり	×	×	×	○	×
矢	木の矢	○	○	○	○	×
石	石	○	○	○	○	×
	デブータの石	×	○	×	○	×
他	ギタン	○	×	×	○	×

風来見聞録

入手可能な装備品は少ないが……

二撃の洞窟は、ほかのダンジョンに比べて入手可能な武器や盾が極端に少ないのが特徴だ。61F以降は床に落ちているのはヤシの棒とヤシの盾のみで、さらにはお店ではいっさい装備品が売られない。とはいえ、このダンジョンでは装備品の強さにかかわらず、モンスターから受けるダメージと、シレンが与えるダメージで、残りHPが必ず1になるため、それほど気にすることはない。

ワナ一覧

名称	設置フロア
目つぶしのワナ	1F~50F
回転板のワナ	1F~69F
転び石のワナ	1F~69F
睡眠のワナ	1F~69F
デロデロのワナ	1F~69F

名称	設置フロア
バネのワナ	1F~69F
影縫いのワナ	1F~99F
木の矢のワナ	1F~99F
空腹のワナ	1F~99F
装備外しのワナ	1F~99F

名称	設置フロア
鈍足のワナ	1F~99F
バナナのワナ	1F~99F
魔物活性化のワナ	1F~99F
モンスターのワナ	5F~69F
召喚のワナ	8F~99F

仕掛け【扉】一覧

名称	設置フロア
ヤリ扉	8F~10F、16F~20F、32F~36F、47F~51F、56F~58F、64F~68F、78F~82F、88F~90F
鉄扉	8F~10F、16F~20F、32F~36F、47F~51F、56F~58F、64F~68F、78F~82F、88F~90F
特殊扉	8F~10F、16F~20F、32F~36F、47F~51F、56F~58F、64F~68F、78F~82F、88F~90F

特殊部屋一覧

名称	設置フロア
お店	2F~99F
モンスターハウス	2F~99F

※1……二択屋は2F~99Fに出現

仕掛け【特殊地形】一覧

名称	設置フロア
動く水地形	30F~31F、44F~47F、52F~55F、68F~71F、76F~79F、92F~95F

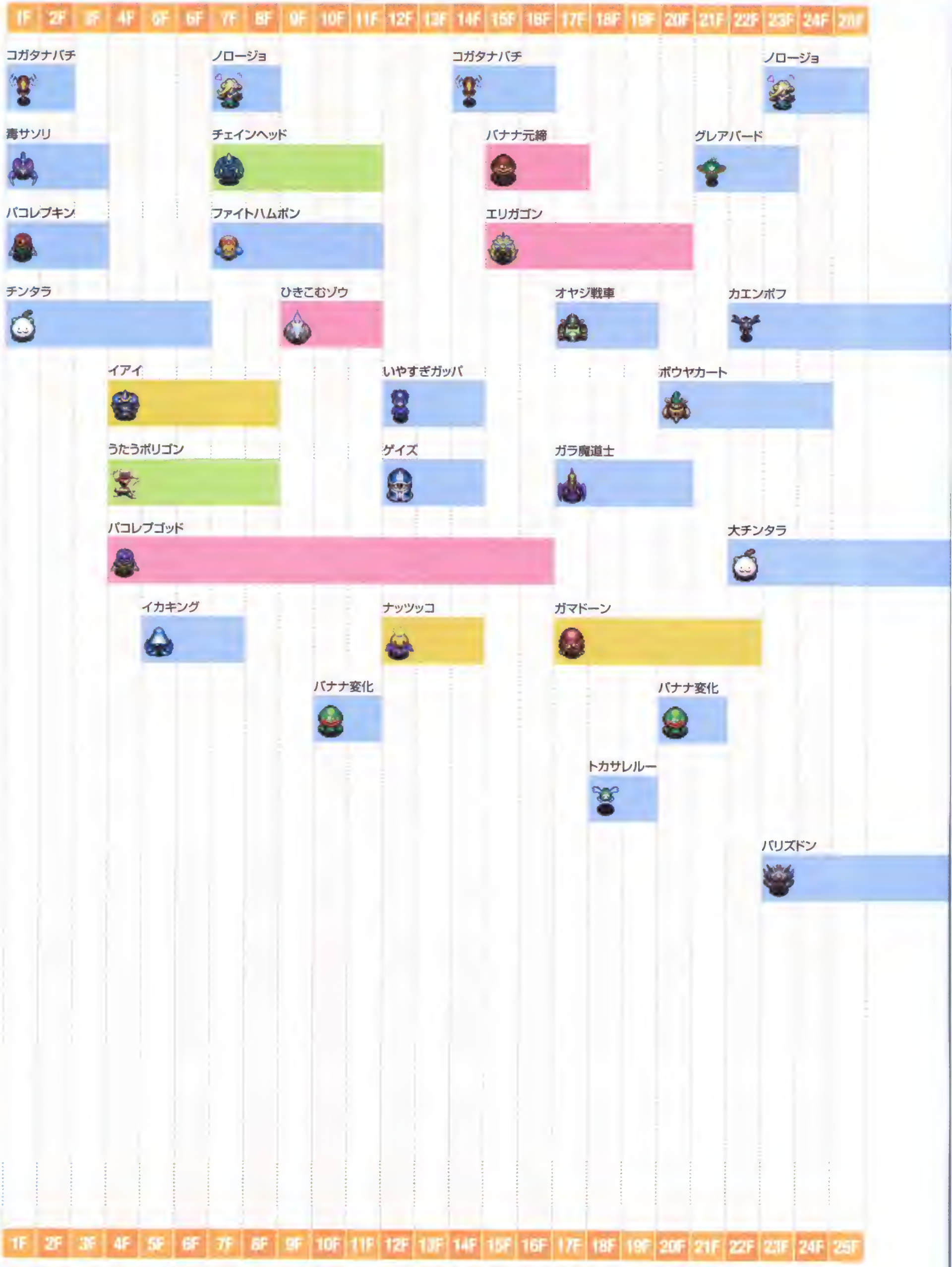
風来見聞録 二択屋を使用する際の注意

二撃の洞窟では、通常のお店と二択屋の2種類のお店が出現する。このうち二択屋は、店主に1000Gを前払いし、左右ふたつあるルートのどちらかを選ぶという、運試しの要素の強いお店となっている。そして、運がよければルートの先に置かれた道具が手に入り、悪ければ何も手に入れないまま、落し穴のワナで次のフロアに進むことになる。さらに、落し穴のワナに落ちた場合には、フロア移動時にダメージを受けることになる。このため、"二撃食らったら終わり"というルールの二撃の洞窟では、倒れるリスクを考慮したうえで利用する必要があるので注意したい。なお、二択屋で道具の入手に成功してしまえば、再び訪れて再度利用できることも覚えておくといい。

事前にルートの先にあるものを見渡そうとしても、壁に隠されていて判別はできない。

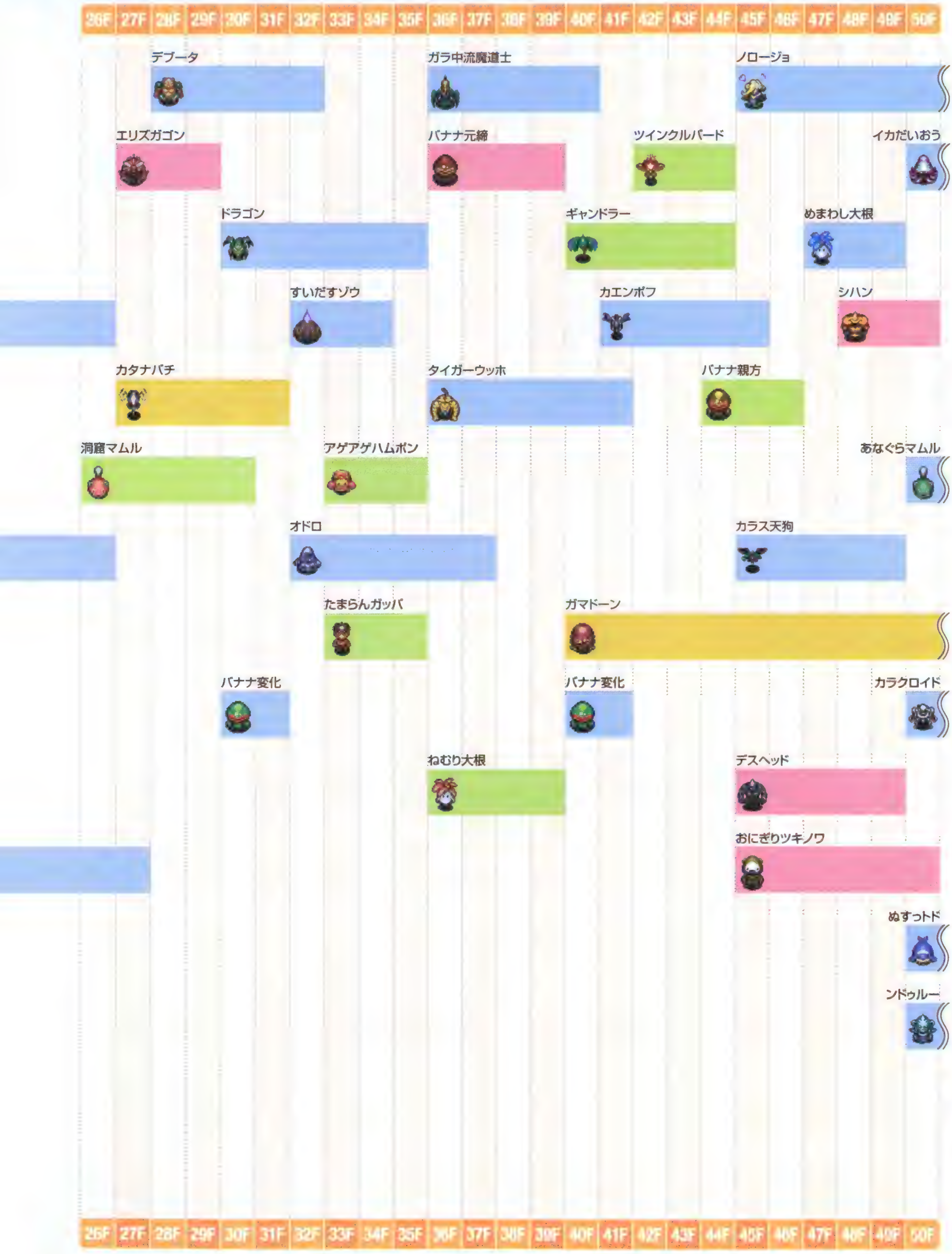
商品は高級店が扱うものと同じものが並ぶ。手に入れたらバネのワナでワープしよう。

【二撃の洞窟】出現モンスター分布図

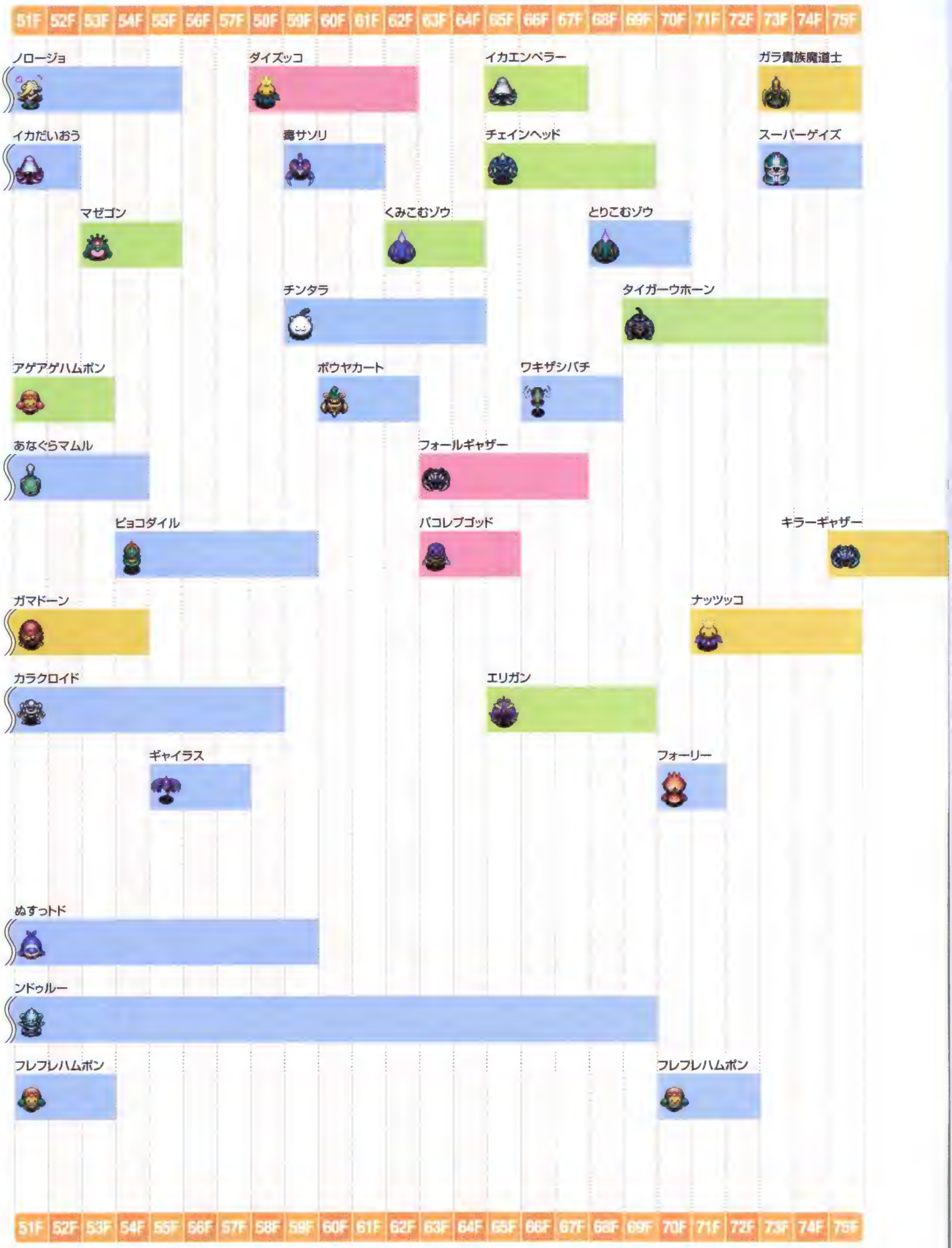


表の見方

- …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

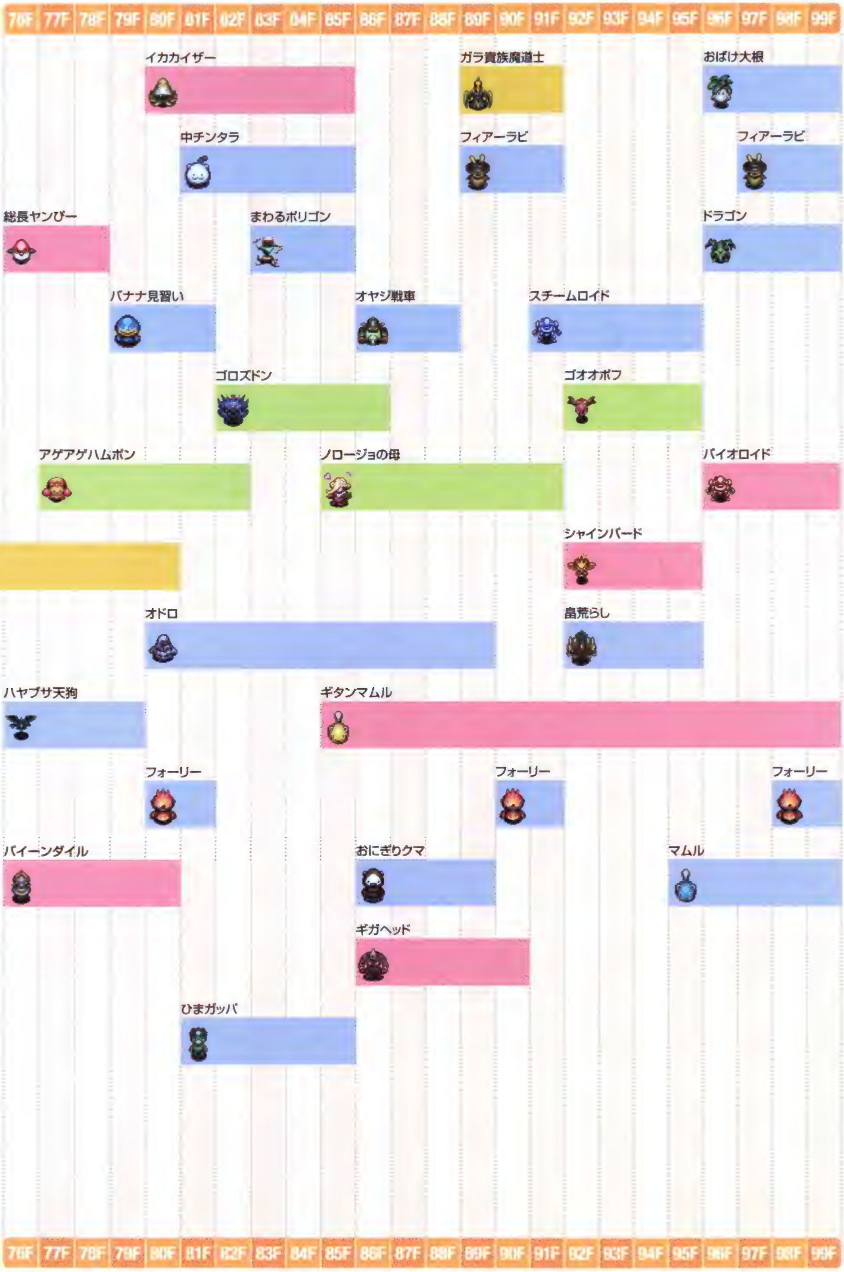


【二撃の洞窟】出現モンスター分布図



表の見方

- …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター



二撃の洞窟の概要

二撃の洞窟の最大の特徴は、シレンのステータスや装備品、モンスターの攻撃力などを問わず、1回ダメージを受けると必ずHPが1になること。すなわち、2回続けて攻撃を受けると、その時点で倒れてしまい冒険失敗になるのだ。モンスターとの戦いに勝つには、とにかく先制攻撃することが必須なので、足踏みや武器の素振りをうまく活用してモンスターを引きつけたい。道具の識別状況は、武器と盾の道具封印、祝福、呪い状態を除けば、腕輪も含めて、拾った時点で識別できる。そのほかの特徴としては、全99Fの階層がすべて昼のダンジョンであることや、道具の持ち込みや仲間の同行ができないことが挙げられる。

二撃の洞窟のルールは、モンスターの側にも適用される。やるかやられるかの駆け引きを味わおう。

強敵をより倒しやすくするために欠かせないのが飛び道具。ギタンもそのうちのひとつとなりうる。

1F～3F 二撃の洞窟

1F～3Fまでは、ごく序盤の階層でありながら、コガタナバチやパコレプキンといった動きを捕捉しにくいモンスターが現われる。これらのモンスターが近づいてきたら、シレンはその場から移動せずに、あちらが近づいてくるのを待とう。二撃当たったら終わりというルールから、必然的に複数のモンスターと同時に対峙することは厳禁となる。できるだけモンスターを通路におびき寄せたりすることで、1対1の状況を作り出すことが大切だ。ちなみに、いやし草はこの階層の床でしか手に入らない。このダンジョンでは貴重な道具となるので大切にしよう。

要注意モンスター

コガタナバチ

タイプ	浮遊系
特徴	攻撃したあと必ず1マス後方に下がる

壁の中から攻撃してくるパコレプキンと通路で遭遇したら、その場で足踏みしてまずは様子見を。

4F～7F 二撃の洞窟

5Fまで来ると、新たにモンスターのワナが設置される。道具が落ちている部屋では、なるべくワナの発見に気を配ろう。モンスターでは、同じ部屋にいるとシレンとの位置関係を無視して正面に回り込んでくるうたうポリゴンに注意したい。むやみに移動せず、回り込んできたところでさきにダメージを与えてしまおう。また、4F～16Fまでの長期に渡って出現するパコレプゴッドは、倒すと得られる成長度が極めて高い。装備品を成長させたいなら積極的に戦うのもアリだが、正直言ってこのダンジョン内では、どれほど武器や盾を強化しても、まったく役には立たないということをあらかじめ認識しておこう。

要注意モンスター

うたうポリゴン

タイプ	ドレイン系
特徴	シレンの最大HPを3、または最大満腹度を7下げる

もし攻撃を外したら、すぐに移動してHPを2以上に回復させる。これで倒れずにやり過ごせる。

8F～50F 二撃の洞窟

8F～10F、16F～20F、32F～36F、47F～50Fの各階層には、3種類の扉が設置される。ほかのダンジョン以上に、一度の判断ミスが命取りとなる二撃の洞窟では、モンスターを振り切る手段としてヤリ扉と鉄扉が重宝するが、特殊扉だけは閉じ込められてしまうと倒される可能性が一気に高まる。そのため、ピンチ脱出用の道具としてバクスイの巻物や真空斬りの巻物はつねに手元に残しておきたい。また、通路の視界が暗くなる15F～19F、30F～39Fでは、ねむり大根やドラゴンといった死角から特殊攻撃してくるモンスターに気を配ること。なお、30F～31Fと44F～47Fでは、特殊地形の動く水地形とともに、大津波が発生する可能性がある。

要注意モンスター

ガラ中流魔道士
タイプ　ノーマル系
特徴　さまざまな効果を持つ魔法弾を放つ

ボウヤカート
タイプ　ノーマル系
特徴　倍速1回攻撃で木の矢を撃つ

ねむり大根
タイプ　ノーマル系
特徴　睡眠草と毒草を連続で投げてくる

51F～69F 二撃の洞窟

ここでも引き続き、いくつかの階層で視界が悪くなったり大津波が発生する。前者は55F～59Fと65F～69F、後者は52F～55Fと68F～71Fが該当するので留意しておこう。モンスターは、51F～59Fを中心にイカだいおうやぬすっトド、ピョコダイルといった水棲系モンスターが比較的多く現われる。これらのモンスターが水地形にいる場合は、HPを回復させないよう必ず引きつけて倒すこと。さらに、69Fまではすべてのフロアにンドゥルーが出現する可能性があるので、シレンが道具を拾うときには、同じ部屋にモンスターがいない状況を作り出すのが先決になる。

要注意モンスター

イカエンペラー
タイプ　水棲系
特徴　同じ部屋の生物を目つぶし状態にする

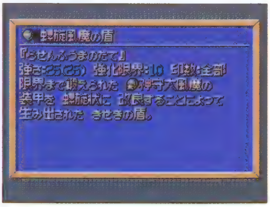
イカエンペラーのスミは部屋の中ならどこにでも届く。飛び道具で速やかに倒しておきたい。

70F～99F 二撃の洞窟

70F以降は、フロアに設置されるワナの種類が極端に減り、比較的安全に探索できるようになる。ただし、複数のモンスターをシレンの周囲に出現させる召喚のワナが引き続き設置されるほか、91Fからはスチームロイドやバイオロイドがワナを設置していくため、最後まで油断は禁物だ。97F以降には、強敵のドラゴンやフィアーラビが出現するので、部屋に一歩足を踏み入れたら、必ず見渡してその存在を確認すること。非常時に備えて、部屋内全体に効果を及ぼす巻物も準備しておきたい。なお、99Fの階段を降りると、二撃の宝部屋で螺旋風魔の盾が手に入る。

要注意モンスター

バイオロイド
タイプ　ノーマル系
特徴　倍速1回攻撃で部屋の床にワナを作る



螺旋風魔の盾はLv1ですでに強さが25もあり、本作に登場するすべての印が刻める優秀な盾だ。

ダンジョンガイド 5

ジャガーの狩りの森

入口	ボロンガ村
探索タイミング	エンディング後
レベル	1から
持込	可能
仲間同行	不可能
昼夜変化	昼と夜
救助回数	3回
フロア数	99F
ボス戦	なし
ジャガーの宝物殿	なし

かつて獣神ジャガーが修行に使っていたというダンジョン。入口はボロンガ村の初心者の家にあり、管理者の爺にはHPをいっさい回復できない恐ろしい場所だと言われる。

ダンジョンデータ

道具一覧

分類	名称	床	店	変	モ	ご
武	ヤシの棒	○	×	×	×	×
松明	松明	○	×	○	○	×
	良い松明	○	×	○	○	×
	すごい松明	○	×	○	○	×
盾	ヤシの盾	○	×	×	×	×
腕	ちからの腕輪	○	×	×	×	×
草	雑草	×	×	×	○	×
	胃拡張の種	○	○	○	○	○
	毒消し草	○	○	○	○	○
	ちからの草	○	◎	○	○	○
	毒草	○	○	○	○	○
	すばやさ草	○	○	○	○	○
	混乱草	○	○	○	○	○
	睡眠草	○	○	○	○	○
	狂戦士の種	○	○	○	○	○
	高飛び草	○	○	○	○	○
	めぐすり草	○	○	○	○	○
	ドラゴン草	○	○	○	○	○
	パワーアップ草	○	○	○	○	○
	無敵草	×	◎	×	×	○
	復活の草	○	◎	○	○	○
	成長の種	○	○	○	○	○
	目つぶし草	○	○	○	○	○
	やりなおし草	×	★	×	×	×
巻物	あかりの巻物	○	○	○	○	○
	おはらいの巻物	○	○	○	○	○
	識別の巻物	○	○	○	○	○
	メッキの巻物	○	○	○	○	○
	混乱の巻物	○	○	○	○	○
	バクスイの巻物	○	○	○	○	○
	真空斬りの巻物	○	○	○	○	○
	全滅の巻物	×	★	×	×	×
	ゾワゾワの巻物	○	○	○	○	○
	ワナ消しの巻物	○	○	○	○	○
	困った時の巻物	○	◎	○	○	○
	壺増大の巻物	○	◎	○	○	○
	与薬の巻物	○	○	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
巻物	聖域の巻物	○	◎	×	×	○
	脱出の巻物	○	○	×	×	○
	白紙の巻物	○	◎	×	×	○
	バナナの巻物	○	○	○	○	○
	水がれの巻物	○	○	○	○	○
	ねだやしの巻物	×	★	×	×	×
	ひきよせの巻物	○	○	○	○	○
	吸い出しの巻物	○	○	○	○	○
	オーラ消しの巻物	○	○	○	○	○
	昼夜の巻物	○	◎	×	×	○
	タグの巻物	○	×	×	×	×
	技回復の巻物	○	○	○	○	○
壺	保存の壺	○	○	×	○	○
	合成の壺	○	◎	×	○	○
	識別の壺	○	○	×	○	○
	おはらいの壺	○	○	×	○	○
	たたりの壺	○	○	×	○	×
	祝福の壺	×	★	×	×	×
	蔵の壺	○	◎	×	○	○
	底抜けの壺	○	×	×	○	×
	換金の壺	○	×	×	○	×
	変化の壺	○	○	×	○	○
	やりすごしの壺	○	○	×	○	○
	手封じの壺	○	○	×	○	×
	トドの壺	○	×	×	○	×
	魔物の壺	○	○	×	○	×
	水がめ	○	○	×	○	○
	油壺	○	○	×	○	○
	チョコの壺	○	◎	×	○	○
	呼び出しの壺	×	★	×	×	×
杖	痛み分けの杖	○	○	○	○	○
	一時しのぎの杖	○	○	○	○	○
	かなしばりの杖	○	◎	○	○	○
	場所がえの杖	○	○	○	○	○
	吹き飛ばしの杖	○	○	○	○	○
	封印の杖	○	○	○	○	○
	身代わりの杖	○	◎	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
杖	転ばぬ先の杖	○	◎	○	○	○
	トンネルの杖	○	×	○	○	○
	飛びつきの杖	○	×	○	○	○
	鈍足の杖	○	◎	○	○	○
	不幸の杖	○	◎	○	○	○
	ワナ消しの杖	○	○	○	○	○
	魔道の杖	○	○	○	○	○
	雷光の杖	○	◎	○	○	○
	土塊の杖	×	★	×	×	×
札	睡眠の札	○	◎	○	○	○
	封印の札	○	○	○	○	○
	混乱の札	○	○	○	○	○
	空振りの札	○	◎	○	○	○
	ゾワゾワの札	○	◎	○	○	○
	影縫いの札	○	○	○	○	○
	鈍足の札	○	◎	○	○	○
	狂戦士の札	○	○	○	○	○
食べ物	青いバナナ	○	×	○	○	×
	黄色いバナナ	○	○	○	○	×
	完熟バナナ	○	○	×	○	×
	くさったバナナ	×	×	×	○	×
	焼きバナナ	×	◎	×	×	×
	チョコバナナ	×	★	×	×	×
	おにぎり	×	×	×	○	×
矢	木の矢	○	○	○	○	×
	鉄の矢	○	○	○	○	×
	銀の矢	×	○	×	○	×
	会心の矢	×	○	×	×	×
	毒矢	×	○	×	×	×
	吹き飛ばしの矢	×	○	×	○	×
	必中の矢	×	○	×	×	×
	とどめの矢	×	○	×	×	×
	生気の矢	×	○	×	×	×
石	石	○	○	○	○	×
	デブータの石	○	○	○	○	×
	爆弾石	×	○	×	×	×
他	ギタン	○	×	×	○	×

ワナ一覧

名称	設置フロア
影縫いのワナ	1F～30F
サビのワナ	1F～50F
回転板のワナ	1F～90F
たたりのワナ	1F～90F
空腹のワナ	1F～99F
ゲージ消失のワナ	1F～99F
装備外しのワナ	1F～99F

名称	設置フロア
昼夜逆転のワナ	1F～99F
デロデロのワナ	1F～99F
魔物活性化のワナ	1F～99F
転び石のワナ	31F～50F
モンスターのワナ	31F～50F
睡眠のワナ	31F～90F
バネのワナ	31F～90F

名称	設置フロア
イカリのワナ	31F～99F
鈍足のワナ	31F～99F
ワナ増えのワナ	31F～99F
バナナのワナ	51F～99F
目つぶしのワナ	51F～99F
召喚のワナ	91F～99F
爆発のワナ	91F～99F

仕掛け【扉】とキラリと光るモノ一覧

名称	設置フロア
ヤリ扉	16F～19F、32F～35F、48F～51F、64F～67F、80F～83F、96F～99F
鉄扉	16F～19F、32F～35F、48F～51F、64F～67F、80F～83F、96F～99F
特殊扉	16F～19F、32F～35F、48F～51F、64F～67F、80F～83F、96F～99F
キラリと光るモノ	1F～99F

仕掛け【特殊地形】一覧

名称	設置フロア
マグマ床	12F～15F、24F～27F、36F～39F、52F～55F、72F～75F、92F～95F
動く水地形	8F～11F、20F～23F、44F～47F、56F～59F、76F～79F、84F～87F
動く壁	4F～7F、28F～31F、40F～43F、60F～63F、68F～71F、88F～91F

特殊部屋一覧

名称	設置フロア
お店	4F～99F（※1）
モンスターハウス	2F～99F

※1……高級店は16F～19F、32F～35F、48F～51F、64F～67F、80F～83F、96F～99Fに出現。二択屋は4F～15F、20F～31F、36F～47F、52F～63F、68F～79F、84F～95Fに出現

風来見聞録 シレンのHPを回復させる抜け道

ジャガーの狩りの森では、HPの回復がいっさいできないという独自のルールが設定されている。そのため、床での足踏みはもちろん、どのような手段でも薬草や弟切草などのHPを回復できる道具は手に入れられない。また、仮に回復できる道具をダンジョン内に持ち込んだとしても、実際の使用時に効果を発揮することはなく、宝の持ちぐされとなってしまう。ただし、例外としてシレンが倒れたあとに復活した際のHPの回復だけは許されている。幸い、ジャガーの狩りの森には10Fごとに必ず復活の草が落ちているので、これを確実に拾っていけば、最深部にたどり着くまでに最低でもHPの回復を9回できるという計算になる。それでもまだ不安ならば、復活の草を余計に持ち込んでおくのがいいだろう。

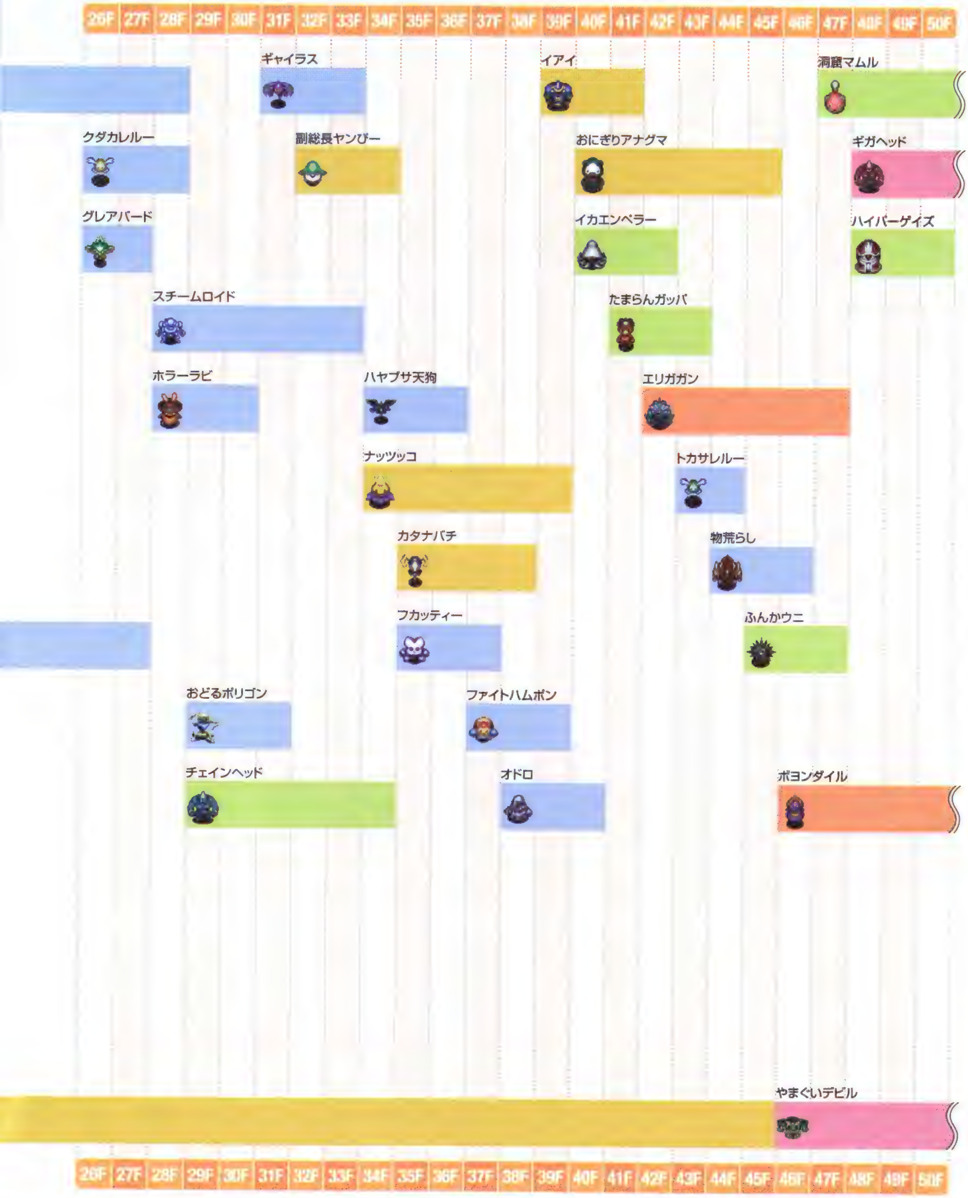
復活の草とやりなおし草をいくつか持ち込んでおけば、余裕を持って探索ができる。

ダンジョン内でいやし草を使用すると、HPは回復しないものの状態変化は回復できる。

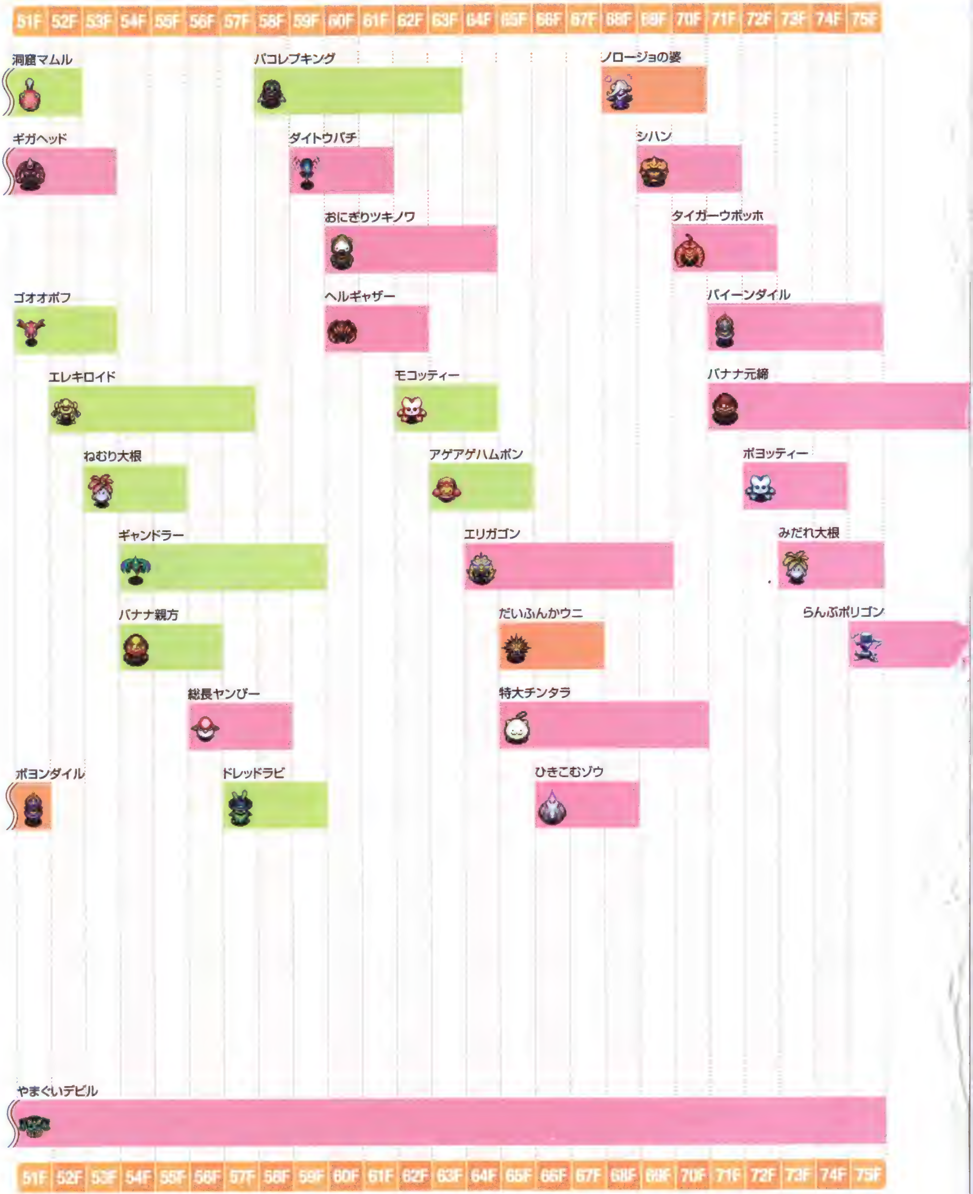
【ジャガーの狩りの森 昼】出現モンスター分布図

表の見方

- （青）…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- （緑）…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- （黄）…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- （橙）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- （桃）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

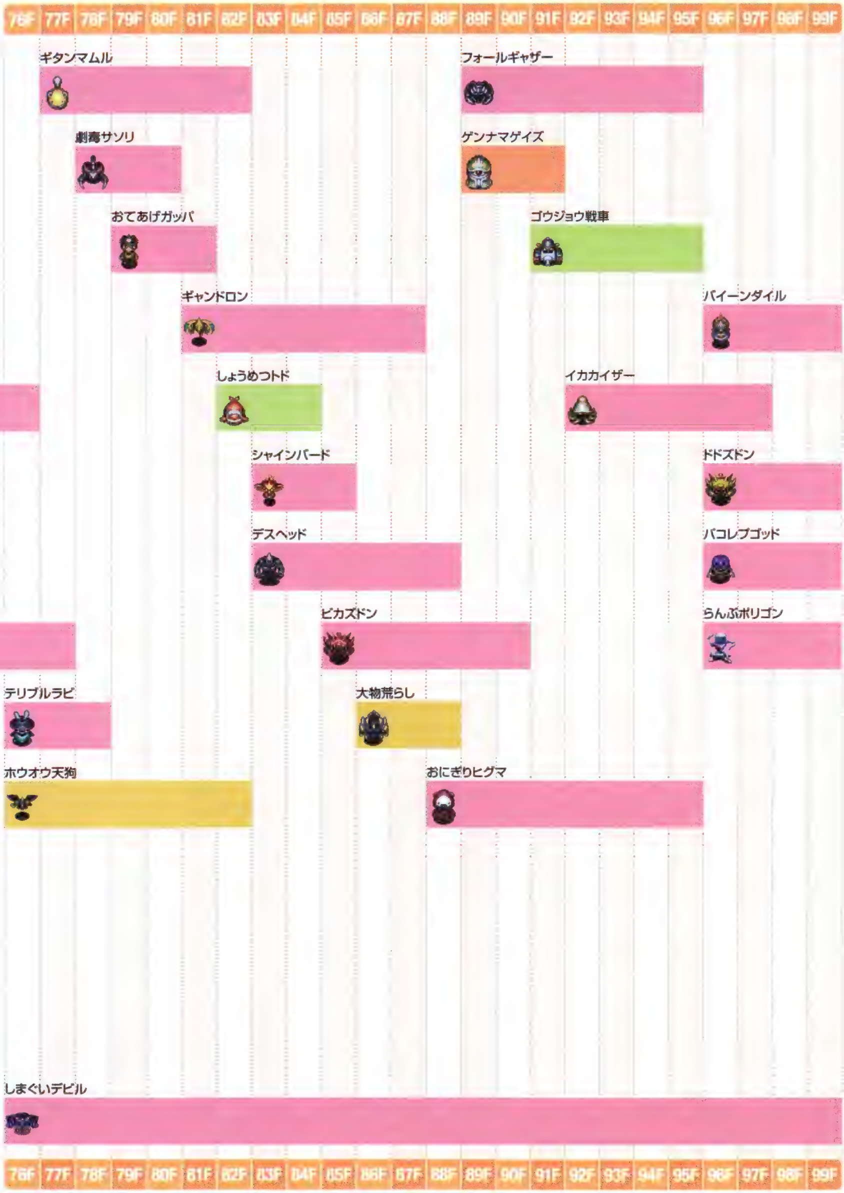


【ジャガーの狩りの森 昼】出現モンスター分布図

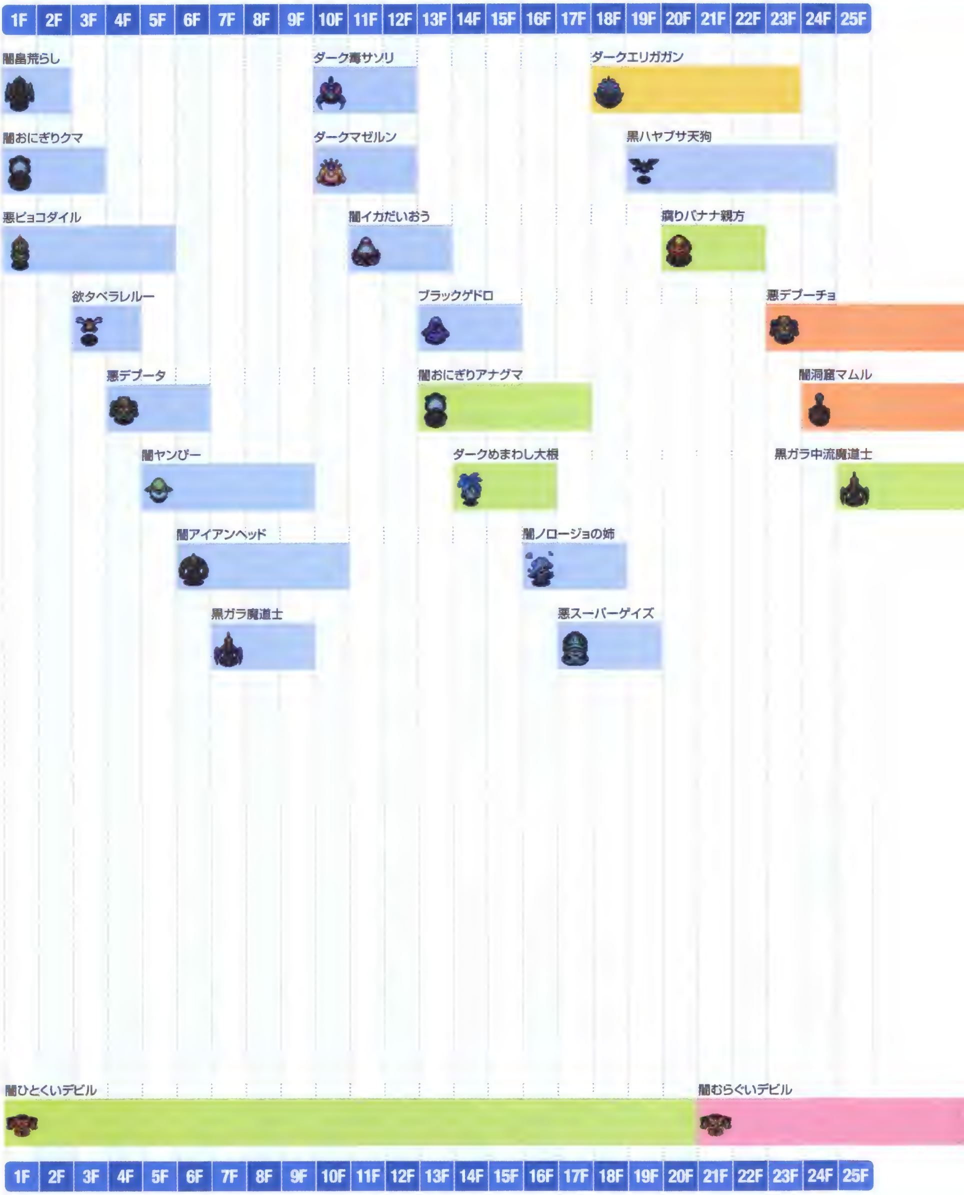


表の見方

- …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター



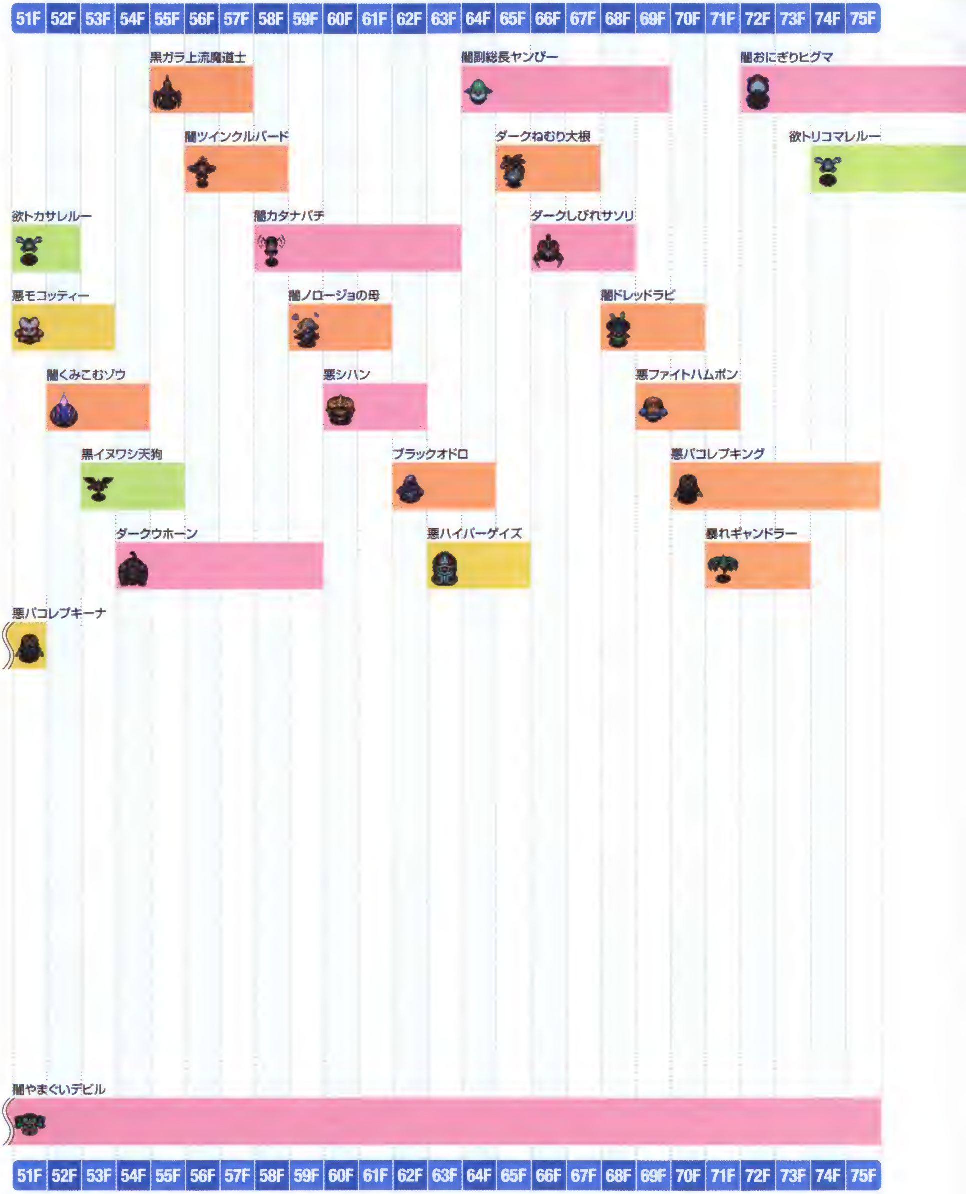
【ジャガーの狩りの森 夜】出現モンスター分布図



表の見方

- （青）…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- （緑）…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★★のモンスター
- （黄）…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- （橙）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- （桃）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

【ジャガーの狩りの森 夜】出現モンスター分布図



表の見方

- 青…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- 緑…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- 黄…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- 橙…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- 桃…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

モンスター	出現階	色
（前ページより）	～76F	桃
（前ページより）	～76F	緑
闇ノロージョの婆	83F～85F	橙
腹黒ガマドーン	92F～95F	桃
闇エレキロイド	83F～86F	桃
悪だいふんかウニ	92F～99F	桃
悪ふんかウニ	76F～78F	橙
闇ダイトウバチ	85F～90F	桃
暴れギャンドロン	96F～99F	桃
腹黒しょうめつトド	77F～79F	桃
闇ひきこむゾウ	86F～88F	桃
闇親衛ヤンピー	96F～99F	橙
闇ギタンマムル	77F～82F	桃
悪デブーゴン	87F～91F	桃
悪ヘルギャザー	79F～84F	桃
腐りバナナ元締	89F～91F	桃
闇おてあげガッパ	80F～82F	橙
闇デスヘッド	91F～95F	桃
闇しまくいデビル	76F～99F	桃

ジャガーの狩りの森の概要

ジャガーの狩りの森では、ほかのダンジョンと同じようにシレンはLv1からのスタートになるものの、1Fに到達した時点でHPが最大値の500になる。そう言われると簡単なようだが、このダンジョンでは、移動や足踏みによる自然回復もできず、薬草や弟切草などの回復用の草も出現しない。つまり、HPを回復させる手段がないので、道中はHPをいかに減らさないかの勝負となるわけだ。道具の識別状況は、装備品を除くと、壺の名称と杖の使用回数が不明になる。また、道具を持ち込みできる代わりに、装備品はヤシの棒とヤシの盾、ちからの腕輪しか手に入れられない。最低でも、武器と盾だけは持ち込むようにしておきたい。

薬草やいやし草を持ち込んで使用しても、回復効果は得られない。持ち込んでもむだになるのだ。

食べ物の保存管理がしやすいよう、バナナやおにぎりを入れた保存の壺を複数持ち込んでおくといい。

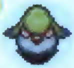
1F～30F ジャガーの狩りの森

このダンジョンのフロア内は、通路が網の目状に広がっているため、いつの間にか通路上でモンスターに挟まれることが多い。透視の腕輪を持ち込み、フロアの状況をある程度把握できると便利だ。8F～11Fでは早くもアクシデントの大津波が発生し、12Fからはマグマ床などが出現する。また、2Fから出現する可能性があるモンスターハウスは、同じ部屋に再び足を踏み入れると発生する再突入型になっているので、同じ部屋を何度も回るのはなるべく避けよう。出現するモンスターの中でもっとも怖いのは、5F～8Fのばくだんウニ。中途半端に攻撃すると爆発を招き、残りHPを1にされてしまうため手出しは無用だ。

要注意モンスター

ばくだんウニ P261
タイプ 爆発系、水棲系、一ツ目系
特徴 HPが20%以下になると爆発する

クダカレルー P288
タイプ ノーマル系
特徴 自身を食べた相手をレベルアップさせる



闇ヤンぴー P289
タイプ ノーマル系
特徴 15ダメージのぶっこみをくり出す

31F～50F ジャガーの狩りの森

31Fからは、イカリのワナや転び石のワナ、モンスターのワナ、ワナ増えのワナなどが新たに設置されるようになる。シレンがイカリのワナを踏むと、部屋の中にいるモンスターの攻撃力が上がるので、すぐに退室してやり過ごすか、隣接されるまえに飛び道具でダメージを与えてから仕留めよう。また、昼のモンスターは、ほとんど遠距離攻撃してこないため、隣接を許さないようにナナメ移動を駆使してうまく間合いを図ろう。夜のモンスターの中では、35F～38Fに出現する、壁を貫通する銀の矢を撃つ闇貫通カートが強敵。その不意打ちから逃れるべく、先を急ぐほうがいい。

要注意モンスター

物荒らし P263
タイプ ノーマル系
特徴 雑草を投げて持ち物の道具を弾く

悪ポヨンダイル P264
タイプ ドラゴン系、水棲系
特徴 35ダメージののしかかり攻撃をする

闇貫通カート P276
タイプ ノーマル系
特徴 貫通効果のある銀の矢を撃つ

51F～90F ジャガーの狩りの森

この階層からは、転び石のワナとモンスターのワナに代わり、バナナのワナと目つぶしのワナが出現する。引き続き、マグマ床などの特殊地形も入れ替わりながら出現し、56F～59F、76F～79F、84F～87Fでは大津波の発生も起こり得る。そのほかにも、76Fからは出現するひとくいデビル種が、しまぐいデビルと闇しまぐいデビルに変化し、フロアに長期滞在時の危険度がさらに増すことに。階段を見つけたら速やかに進んでしまおう。ただし、万が一倒れてしまった場合に備えて、10Fごとに必ず出現する復活の草を取り逃さないようにすること。同時に、倒れたときに復活の草を利用してHPを回復できるよう、復活の草は壺に入れずに持ち歩くことを忘れずに。昼の81F～87Fに出現するギャンドロンは、巻物や壺、杖、札をついばんで使用不可にしたり、持ち物の装備品の印を消してしまう。盾に<ついばみ守り>の印が刻んであればいいが、そうでない場合は隣接されるまえに倒したい。また、同じく昼の86F～88Fに出現する大物荒らしは、シレンの持ち物を雑草に変えてしまうため、封印の札で封印状態にしてから対処したい。

要注意モンスター

ギャンドロン [illegible]
- タイプ　浮遊系
- 特徴　持ち物の武器や盾の印を消してしまう

ビカズドン [illegible]
- タイプ　ノーマル系
- 特徴　60ダメージのイカズチを放つ

闇おてあげガッパ P263
- タイプ　水棲系
- 特徴　床に落ちているあらゆる道具を投げる

腐りバナナ元締 P290
- タイプ　ノーマル系
- 特徴　シレンの道具をくさったバナナに変える

91F～99F ジャガーの狩りの森

91F以降では、設置されるワナが大きく入れ替わり、召喚のワナと爆発のワナが設置され始める。それぞれワナの周囲にモンスターを呼び寄せてしまったり、爆発に巻き込まれてHPの2分の1のダメージを受けるなど、HPが大幅に減らされてしまう危険があるので、先を急ぎすぎてワナを踏まないよう細心の注意を払って移動していこう。特殊地形は、91Fに動く壁、92F～95Fにはマグマ床が出現し、96Fからはヤリ扉、鉄扉、特殊扉の3種類の扉が設置される。昼はゴウジョウ戦車やドドズドンなど最後まで固定ダメージを与えてくる強敵が多いが、夜は出現する種類そのものが極端に減ることから、個々のモンスターへの対応がしやすくなる。この階層では、できるだけ夜の時間帯のうちに先のフロアに進んでおきたいところだ。

なお、最深部にあるジャガーの宝部屋に到着すると、サトリの盾が手に入る。このサトリの盾は、装備するとお腹が減らなくなるものの、その一方でシレンの最大満腹度が1になってしまう。装備する際はあらかじめその点を考慮しておこう。

要注意モンスター

らんぶポリゴン [illegible]
- タイプ　ドレイン系
- 特徴　シレンの最大HPを5、または最大満腹度を10下げる

悪だいふんかウニ P291
- タイプ　一ツ目系、爆発系、水棲系
- 特徴　HPが30%以下になると爆発する

闇デスヘッド P297
- タイプ　一ツ目系
- 特徴　ちからをためて強烈な一撃を放つ

威力の低い技で悪だいふんかウニを攻撃すると爆発する。威力Sのダターン弾で一撃で仕留めよう。

ダンジョンガイド 6

常夜の洞窟

ゴンチキ村の岩場にある洞窟から挑戦可能なダンジョン。闇を愛し、獣神ジャガーに成り代わろうとする恐ろしい怪物に支配され、内部は常夜（とこよ）の闇に包まれている。

入口	ゴンチキ村
探索タイミング	エンディング後
レベル	1から
持込	可能
仲間同行	3人
昼夜変化	夜のみ
救助回数	3回
フロア数	29F/99F
ボス戦	あり
ジャガーの宝物殿	なし

ダンジョンデータ

道具一覧

	名称	床	店	変	モ	ご
武器	ヤシの棒	◎	×	〇	〇	〇
武器	くすんだ金の剣	★	×	×	×	〇
武器	かまいたち	×	★	×	×	×
武器	おねむガラガラ	×	★	×	×	×
武器	ボロいつるはし	◎	×	〇	〇	〇
武器	しびれ刀	×	★	×	×	×
武器	銅の刃	◎	×	〇	〇	〇
武器	真っ暗棒	×	★	×	×	×
武器	ボロいマトック	◎	×	〇	〇	〇
武器	戦神の斧	×	★	×	×	×
武器	ボロい木づち	◎	×	〇	〇	〇
武器	封印棒	×	★	×	×	×
武器	カタナ	◎	×	〇	〇	〇
武器	混乱の手斧	×	★	×	×	×
武器	獣の牙	◎	×	〇	〇	〇
武器	火の刃	×	★	×	×	×
武器	どうたぬき	◎	×	〇	〇	〇
武器	隕石の刃	◎	★	〇	〇	〇
武器	朱剛石の刃	×	★	×	×	×
武器	カブラの刀	×	★	×	×	×
松明	松明	〇	×	〇	〇	×
松明	良い松明	〇	◎	〇	〇	〇
松明	すごい松明	〇	〇	〇	〇	×
盾	ヤシの盾	◎	×	〇	〇	〇
盾	福果の盾	×	★	×	×	×
盾	銅の盾	◎	×	〇	〇	〇
盾	動かずの盾	×	★	×	×	×
盾	どんぶりの盾	×	★	×	×	×
盾	灯火の盾	◎	◎	×	×	〇
盾	鉄の盾	◎	×	〇	〇	〇
盾	ややゲイズな盾	×	★	×	×	×
盾	変換の盾	×	★	×	×	×
盾	ばん族の盾	◎	×	〇	〇	〇
盾	獣の盾	◎	×	〇	〇	〇
盾	隕石の盾	◎	★	〇	〇	〇
盾	朱剛石の盾	×	★	×	×	×
盾	風魔鉄の盾	×	★	×	×	×
腕輪	遠投の腕輪	◎	〇	〇	〇	〇
腕輪	回復の腕輪	◎	◎	〇	〇	〇
腕輪	混乱よけの腕輪	◎	〇	〇	〇	〇
腕輪	呪いよけの腕輪	◎	◎	〇	〇	〇
腕輪	睡眠よけの腕輪	◎	〇	〇	〇	〇
腕輪	毒消しの腕輪	◎	〇	〇	〇	〇

	名称	床	店	変	モ	ご
腕輪	保持の腕輪	◎	〇	〇	〇	〇
腕輪	ちからの腕輪	◎	〇	〇	〇	〇
腕輪	ヘタ投げの腕輪	◎	×	〇	〇	×
腕輪	水グモの腕輪	◎	◎	〇	〇	〇
腕輪	壁抜けの腕輪	◎	◎	〇	〇	〇
腕輪	鑑定師の腕輪	×	★	×	×	×
腕輪	弾きよけの腕輪	×	★	×	×	×
腕輪	透視の腕輪	×	★	×	×	×
腕輪	しあわせの腕輪	◎	〇	〇	〇	〇
腕輪	ワナの腕輪	◎	×	〇	〇	×
腕輪	高飛びの腕輪	◎	×	〇	〇	×
腕輪	爆発の腕輪	◎	×	〇	〇	×
腕輪	痛恨の腕輪	◎	×	〇	〇	×
腕輪	魔物呼びの腕輪	◎	×	〇	〇	×
腕輪	気配察知の腕輪	◎	〇	×	×	〇
腕輪	道具感知の腕輪	◎	〇	×	×	〇
草	雑草	×	×	〇	〇	×
草	薬草	〇	〇	〇	〇	〇
草	弟切草	〇	〇	〇	〇	〇
草	いやし草	〇	〇	〇	〇	〇
草	命の草	〇	〇	〇	〇	〇
草	胃拡張の種	〇	〇	〇	〇	〇
草	しあわせ草	〇	◎	×	×	〇
草	天使の種	×	★	×	×	×
草	毒消し草	〇	〇	〇	〇	〇
草	毒草	〇	〇	〇	〇	〇
草	すばやさ草	〇	〇	〇	〇	〇
草	混乱草	〇	〇	〇	〇	〇
草	睡眠草	〇	〇	〇	〇	〇
草	狂戦士の種	〇	〇	〇	〇	〇
草	高飛び草	〇	〇	〇	〇	〇
草	めぐすり草	〇	〇	〇	〇	〇
草	無敵草	×	◎	×	×	×
草	復活の草	〇	◎	〇	〇	〇
草	目つぶし草	〇	〇	〇	〇	〇
草	やりなおし草	×	★	×	×	×
巻物	あかりの巻物	◎	〇	〇	〇	〇
巻物	おはらいの巻物	◎	〇	〇	〇	〇
巻物	識別の巻物	◎	〇	〇	〇	〇
巻物	天の恵みの巻物	◎	〇	〇	〇	〇
巻物	地の恵みの巻物	◎	〇	〇	〇	〇
巻物	メッキの巻物	◎	〇	〇	〇	〇
巻物	混乱の巻物	◎	〇	〇	〇	〇

	名称	床	店	変	モ	ご
巻物	バクスイの巻物	◎	〇	〇	〇	〇
巻物	全滅の巻物	×	★	×	×	×
巻物	ゾワゾワの巻物	◎	〇	〇	〇	〇
巻物	ワナ消しの巻物	◎	〇	〇	〇	〇
巻物	困った時の巻物	◎	◎	〇	〇	〇
巻物	壺増大の巻物	◎	◎	〇	〇	〇
巻物	与薬の巻物	◎	〇	〇	〇	〇
巻物	聖域の巻物	◎	◎	〇	〇	〇
巻物	脱出の巻物	〇	〇	×	×	〇
巻物	白紙の巻物	◎	◎	×	×	〇
巻物	バナナの巻物	〇	〇	〇	〇	〇
巻物	水がれの巻物	◎	〇	〇	〇	〇
巻物	ねだやしの巻物	×	★	×	×	×
巻物	ひきよせの巻物	◎	◎	〇	〇	〇
巻物	吸い出しの巻物	◎	◎	〇	〇	〇
巻物	オーラ消しの巻物	◎	〇	〇	〇	〇
巻物	紹介状	×	〇	×	×	〇
巻物	技回復の巻物	◎	×	〇	〇	〇
壺	保存の壺	◎	〇	×	〇	〇
壺	合成の壺	◎	◎	×	〇	〇
壺	識別の壺	◎	〇	×	〇	〇
壺	強化の壺	×	★	×	×	×
壺	弱化の壺	×	★	×	×	×
壺	おはらいの壺	◎	〇	×	〇	〇
壺	たたりの壺	◎	◎	×	〇	×
壺	祝福の壺	×	★	×	×	×
壺	蔵の壺	★	★	×	×	〇
壺	底抜けの壺	◎	×	×	〇	×
壺	換金の壺	◎	×	×	〇	〇
壺	変化の壺	◎	〇	×	〇	〇
壺	やりすごしの壺	◎	〇	×	〇	×
壺	手封じの壺	◎	〇	×	〇	×
壺	四二鉢	◎	〇	×	〇	×
壺	割れない壺	◎	〇	×	〇	×
壺	ただの壺	◎	〇	×	〇	×
壺	背中の壺	◎	◎	×	×	〇
壺	トドの壺	◎	×	×	〇	×
壺	魔物の壺	◎	〇	×	〇	×
壺	水がめ	★	〇	×	×	〇
壺	油壺	★	〇	×	×	〇
壺	チョコの壺	◎	〇	×	〇	〇
杖	痛み分けの杖	◎	〇	〇	〇	〇
杖	一時しのぎの杖	◎	〇	〇	〇	〇

分類	名称	床	店	変	モ	ご
杖	かなしばりの杖	◎	◎	○	○	○
杖	場所がえの杖	◎	○	○	○	○
杖	吹き飛ばしの杖	◎	○	○	○	○
杖	封印の杖	◎	○	○	○	○
杖	身代わりの杖	◎	◎	○	○	○
杖	転ばぬ先の杖	◎	◎	○	○	○
杖	トンネルの杖	◎	×	○	○	○
杖	飛びつきの杖	◎	×	○	○	○
杖	鈍足の杖	◎	◎	○	○	○
杖	不幸の杖	◎	◎	○	○	○
杖	ワナ消しの杖	◎	○	○	○	○
杖	魔道の杖	◎	○	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
杖	土塊の杖	×	★	×	×	×
札	睡眠の札	◎	◎	○	○	○
札	封印の札	◎	◎	○	○	○
札	混乱の札	◎	○	○	○	○
札	空振りの札	◎	◎	○	○	○
札	ゾワゾワの札	◎	◎	○	○	○
札	影縫いの札	◎	○	○	○	○
札	鈍足の札	◎	◎	○	○	○
札	狂戦士の札	◎	○	○	○	○
食	青いバナナ	○	×	○	×	×
食	黄色いバナナ	○	○	○	×	×
食	完熟バナナ	○	○	×	×	×

分類	名称	床	店	変	モ	ご
食べ物	くさったバナナ	×	×	×	○	×
食べ物	焼きバナナ	×	◎	×	×	×
食べ物	チョコバナナ	×	★	×	×	×
食べ物	おにぎり	×	×	×	○	×
矢	木の矢	×	×	×	○	×
矢	鉄の矢	×	×	×	○	×
矢	銀の矢	×	×	×	○	×
矢	吹き飛ばしの矢	×	×	×	○	×
石	デブータの石	×	×	×	○	×
他	ギタン	◎	×	×	○	×

ワナ一覧

名称	設置フロア
落し穴のワナ	1F～99F
影縫いのワナ	1F～99F
空腹のワナ	1F～99F
転び石のワナ	1F～99F
たたりのワナ	1F～99F
デロデロのワナ	1F～99F
毒矢のワナ	1F～99F
鈍足のワナ	1F～99F
バネのワナ	1F～99F
丸太のワナ	1F～99F
鉄の矢のワナ	5F～10F
爆発のワナ	5F～99F
落石のワナ	11F～20F
大爆発のワナ	21F～99F
鉄塊のワナ	21F～99F
回転板のワナ	51F～99F
睡眠のワナ	51F～99F
目つぶしのワナ	51F～99F

仕掛け【扉】とキラリと光るモノ一覧

名称	設置フロア
ヤリ扉	16F～19F、28F～35F、48F～51F、64F～67F、80F～83F、96F～99F
鉄扉	16F～19F、28F～35F、48F～51F、64F～67F、80F～83F、96F～99F
特殊扉	16F～19F、28F～35F、48F～51F、64F～67F、80F～83F、96F～99F
キラリと光るモノ	1F～99F

仕掛け【特殊地形】一覧

名称	設置フロア
崩れる床	8F～11F、20F～23F、44F～47F、52F～55F、76F～79F、92F～95F
動く水地形	4F～7F、40F～43F、68F～71F
動く床	8F～11F、20F～23F、44F～47F、52F～55F、76F～79F、92F～95F
動く壁	24F～27F、60F～63F、88F～91F

特殊部屋一覧

名称	設置フロア
お店	12F～15F、36F～39F、56F～59F、72F～75F、84F～87F（※1）
財宝部屋	1F～99F
モンスターハウス	2F～99F

※1……高級店は4F～7F、24F～27F、40F～43F、60F～63F、68F～71F、88F～91Fに出現。二択屋は8F～11F、20F～23F、44F～47F、52F～55F、76F～79F、92F～95Fに出現

風来見聞録 松明がないときは……

攻撃力の高い夜のモンスターたちが徘徊する夜のダンジョンを冒険中に、もし手持ちの松明のストックが尽きてしまったら……。非常に困った事態だが、最大99Fまでのダンジョンを探索していると、そのような事態は日常茶飯事ともいえる。以下では、そんな危機的状況でどうやって冒険を続けるかを目的としたサバイバル術を紹介している。ぜひ参考にしてほしい。

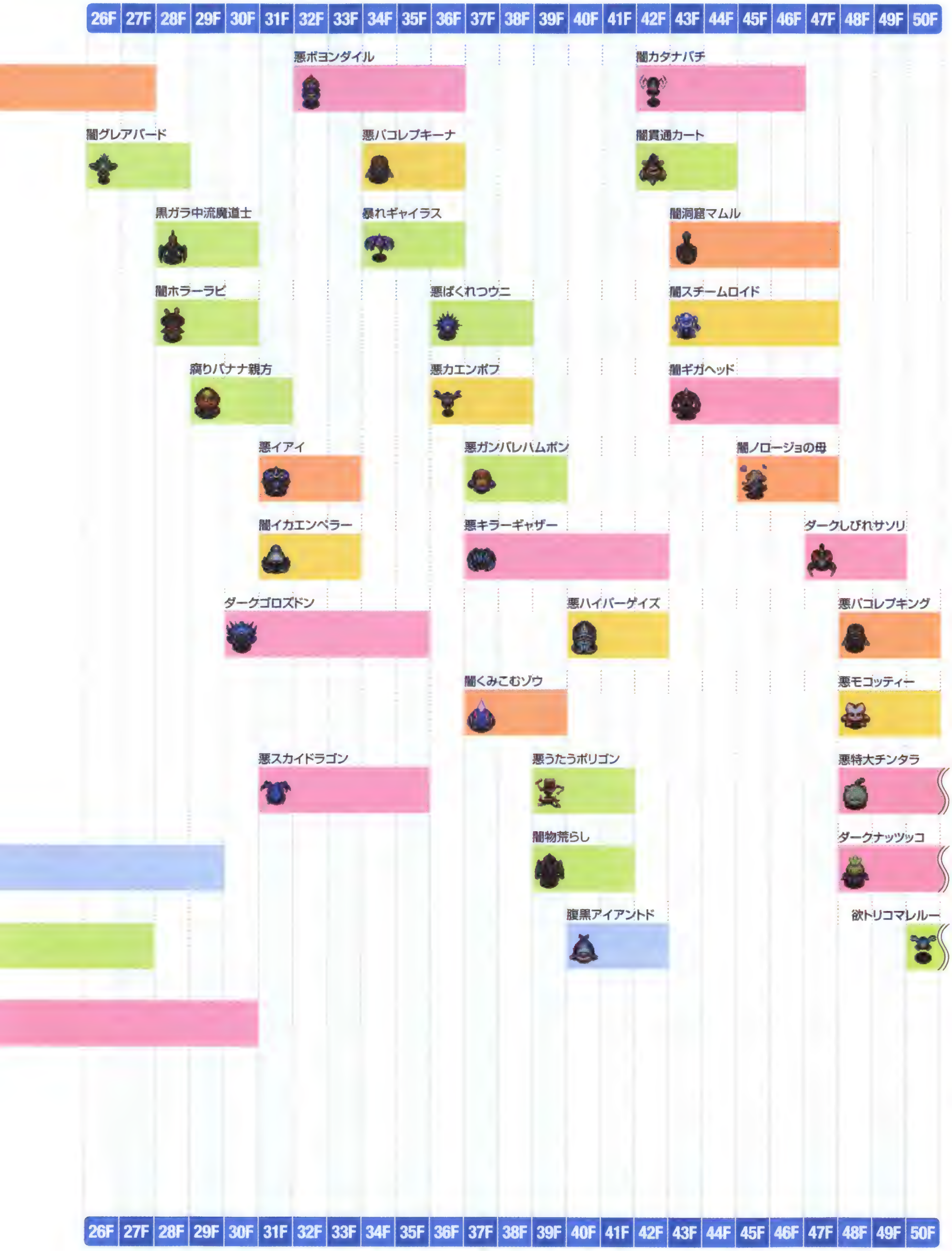
状況別攻略法

灯火の盾か、あかりの巻物がある	照らせる道具が何もない	技を使い切ってしまった
灯火の盾があれば、道具をくべて周囲を照らすことで冒険が続行できる。矢や石を1個投げて床に落とし、それをくべれば燃料の節約になる。常夜の洞窟以外のダンジョンならば、あかりの巻物を昼のうちに読んでおけば夜でも照らせる	周囲を照らせる道具が何もない場合は、入った部屋の様子を確かめるために、威力こそ低いものの、部屋全体に効果のあるルームサイクロンやルーム衝撃閃光などの技を使うといい。これで部屋にモンスターがいるかを判別できる	照らせる道具が何もなく、かつ技を使い切ってしまった場合は、袋小路に逃げ込んで時間を経過させたり、部屋の入口にバナナの皮やかなしばり状態にしたモンスターを置くことで、モンスターの接近を察知したり、防ぐことが可能だ

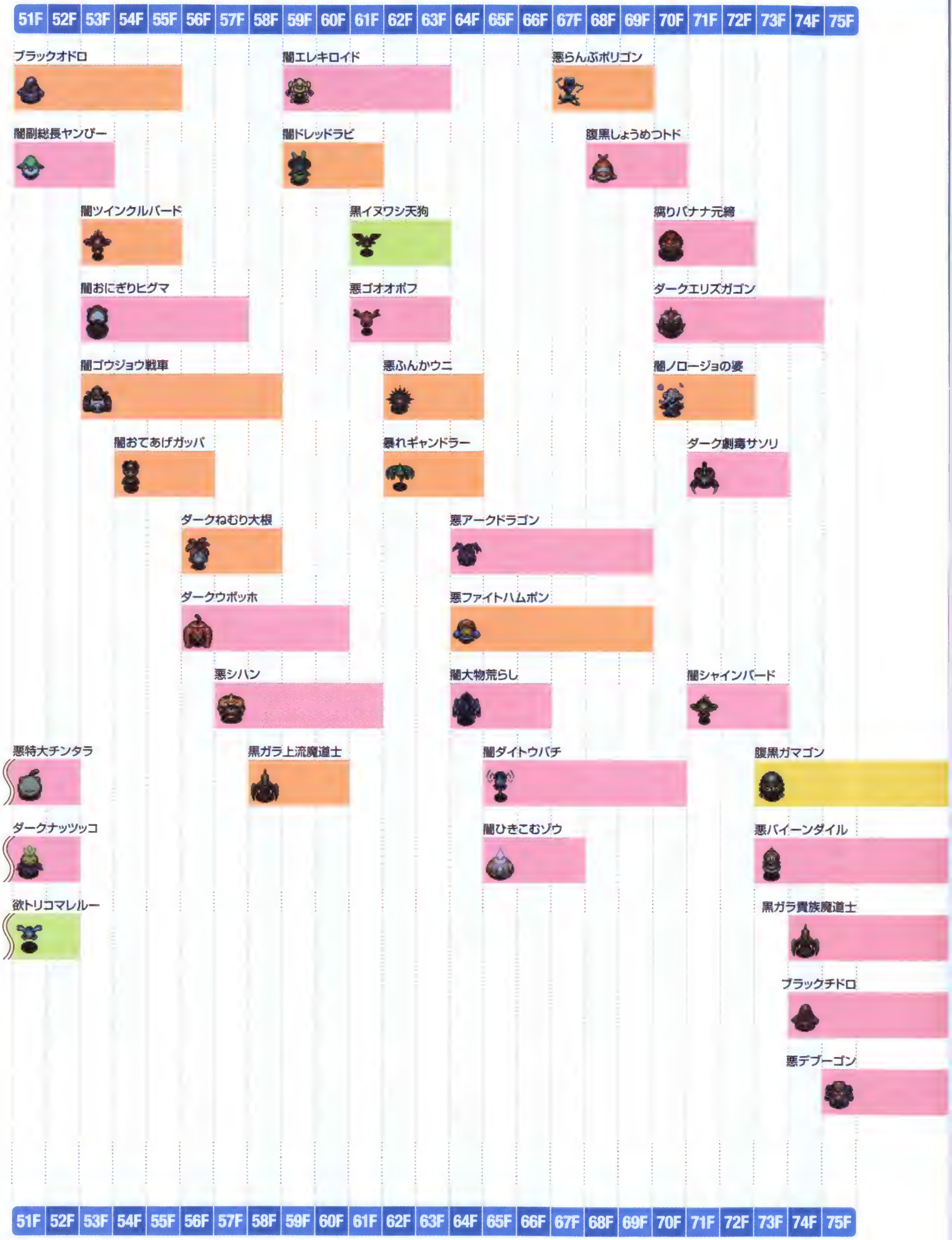
【常夜の洞窟】出現モンスター分布図

表の見方

- …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

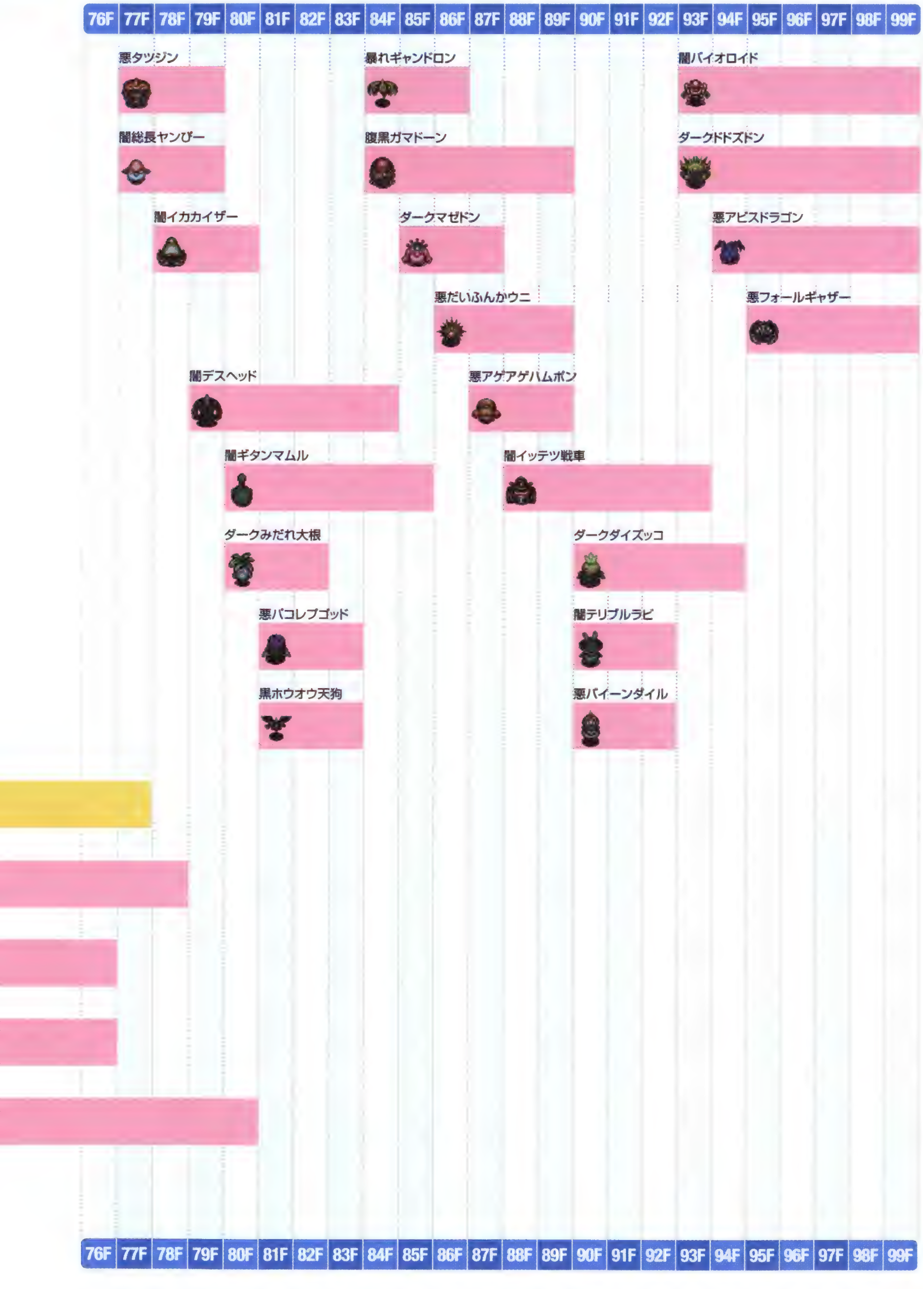


【常夜の洞窟】出現モンスター分布図



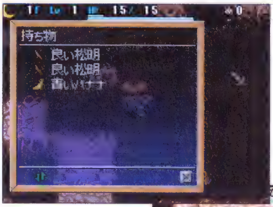
表の見方

- （青）…倒したときに獲得できる成長度が★〜★★のモンスター
- （緑）…倒したときに獲得できる成長度が★★★〜★★★★のモンスター
- （黄）…倒したときに獲得できる成長度が☆〜☆★のモンスター
- （橙）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★〜☆★★★のモンスター
- （桃）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★〜☆☆のモンスター



常夜の洞窟の概要

初回クリア時の総フロア数が29Fと、エメラルドテラスよりも階層が浅く設定されている。そのうえ、道具の持ち込みや仲間の同行も許されており、一見するとほかのダンジョンよりも踏破しやすく感じられる。しかし、このダンジョンではつねに夜の時間帯が維持され、昼に変化することはない。当然、冒険には松明の明かりが必須になると同時に、基本的には技が1フロアにつき8回までしか使えないため、セットする技の種類やその使いどころが重要となる。威力の高い技だけではなく、効果範囲の広い技など用途に応じて使い分けられるようにしておこう。なお、29Fの上のフロアにいるボスを倒すと、ダンジョンが99Fまで拡張される。



ダンジョンに入ると同時に、良い松明2本と青いバナナ1本が自動で支給される。大切に使おう。

連れて行く仲間は、固有の技が使えるエドナや、夜のダンジョンにも対応可能なバナナ王子がいい。

1F～10F 常夜の洞窟

まずは、ダンジョン内に持ち込む道具を厳選したい。すごい松明やあかりの巻物、食べ物などを入れた保存の壺を複数用意しておくと便利だ。また、灯火の盾があれば、装備品が松明や良い松明でも、共鳴効果で下画面全体を照らすことができる。夜のモンスターは攻撃力が高く、一撃で倒されやすいため、基本的にモンスターに隣接されるのは避けたい。視界に入ってきたら近づかれるまえに先制攻撃で倒そう。また、部屋にいるすべてのモンスターを攻撃できるルームサイクロンが重宝するので首飾りに宿しておこう。なお、4F～7Fまでは高級店が出現することがある。お店にやりなおし草があったら確実に入手しておくこと。

要注意モンスター

闇イカキング P265
- タイプ：水棲系
- 特徴：正面から目つぶし状態になるスミを吹く

ブラックミドロ P271
- タイプ：水棲系
- 特徴：松明を消したり装備品の強化値を1下げる

闇カラクロイド P265
- タイプ：ノーマル系
- 特徴：倍速1回攻撃で床にワナを設置する

11F～29F 常夜の洞窟

階層の区切りとなる10F前後と16F～23Fには、オーラ状態のモンスターが出現する可能性がある。悪ドラゴンやダークエリガガン、闇チェインヘッドといった強敵の出現とも重なるため、これらのフロアでは、技を使い切る以前でも階段を見つけたら次のフロアに進んでしまおう。また、20F～22Fは闇フィアーラビ、28Fからは闇ホラーラビが現われる。ともにハット引き寄せで周囲に召喚されると危険なので、部屋に入ったら存在を確認できるように松明の共鳴効果を利用したい。なお、初回クリアまえは29Fの階段を下りるとボス戦となる。事前にシレンのHPを回復させておこう。

要注意モンスター

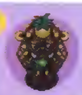
闇ガンコ戦車 P271
- タイプ：爆発系
- 特徴：大砲を撃ち周囲に40ダメージ与える

11Fから出現する鉄塊のワナを踏むと40近いダメージを受ける。出現する階層では要注意。

ボスフロア 常夜の洞窟 最深部

最深部にたどり着くと、新獣神を名乗るブルドッ君が現われ、獣神ジャガーの代わりに自分がカヒタン島の主になると宣言。そのまま戦闘に突入する。ブルドッ君は、隣接すると張り手やダブルラリアット、間合いを取ると岩投げと、多彩な攻撃パターンで攻めてくる。なかでも岩投げは、盾の強化値にかかわらず50近いダメージを受けることになるため、万が一に備えてやりなおし草を準備しておきたい。また、ブルドッ君は、腹黒みどりトドやダークエリガゴンを召喚することがあるが、放っておくと夜のモンスターの習性で、モンスター同士で攻撃しあい勝手に自滅してくれることがあるので覚えておこう。フロア全体は広いものの、見渡しができず戦いづらいため、すごい松明の装備またはあかりの巻物の使用は必須となる。あわせて、ブルドッ君を状態変化させてもすぐに回復されてしまうことから、あまり小細工せずに、威力のある技で攻撃するのが望ましい。なお、ブルドッ君を倒すと、その名を冠したブルドッ君の腕輪を手に入れられる。

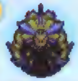
ボスデータ



ブルドッ君 P305

HP	600	行動速度	等速
攻撃力	✕✕✕✕	防御力	●
特徴	張り手、ダブルラリアット、岩投げで攻撃してくる		
有効な道具	すごい松明、あかりの巻物		

要注意モンスター



ダークエリガゴン P296

タイプ	ノーマル系
特徴	威力Sの技でも一撃で倒しにくい

ブルドッ君の腕輪を装備すると、夜のモンスターにも直接攻撃で与えるダメージが大きくなるのだ。

30F～50F 常夜の洞窟

ブルドッ君を倒したあとは、29F以降に新たな階層が追加され、総フロア数が99Fまで伸びる。これ以降の階層は、より強力なモンスターが多数登場し、技の使用のみで先に進むのはかなり厳しい。そこで初回クリア時の報酬であるブルドッ君の腕輪を装備して、直接攻撃でもモンスターを倒せるようにしておこう。同時に、腕輪の装備により、モンスターを倒したときに成長度も獲得できるので、装備品を成長させることが可能になる。

要注意モンスター

腹黒アイアントド P270

タイプ	水棲系
特徴	道具を盗んだあとワープして逃げる

闇くみこむゾウ P274

タイプ	ドレイン系
特徴	状態変化を吸収して自身を強化する

51F～99F 常夜の洞窟

51F以降は、つねに強力な特殊攻撃とやっかいな特性を備えたモンスターが入れ替わり立ち替わり現われるため、苦戦を余儀なくされる。また、52F～55F、64F～67F、76F～83F、92F～99Fはオーラ状態のモンスターが出現するが、この階層には3種類の扉や、崩れる床、移動する床などの特殊地形も設置されている。それらの仕掛けをうまく活用して、戦いを回避したり優位な状況を作り出したい。

後半の階層では<炎半減><爆発半減>の印が刻まれた盾で、炎と爆発のダメージを軽減させたい。

ダンジョンガイド 7

夢中の小道

ゴンチキ村の宿屋の隣りにある民家のかまどから入れるダンジョン。家の娘の情報では、昼夜の変化がほかのダンジョンよりも早く訪れる不思議な場所らしい。

入口	ゴンチキ村
探索タイミング	エンディング後
レベル	1から
持込	不可能
仲間同行	不可能
昼夜変化	昼と夜
救助回数	3回
フロア数	99F
ボス戦	なし
ジャガーの宝物殿	なし

ダンジョンデータ

道具一覧

	名称	床	店	変	モ	ご
武器	ヤシの棒	◎	×	○	○	○
武器	くすんだ金の剣	◎	○	○	○	○
武器	かまいたち	×	★	×	×	×
武器	おねむガラガラ	★	◎	×	×	○
武器	空の刃	◎	×	○	○	○
武器	ボロいつるはし	◎	×	○	○	○
武器	光の刃	◎	×	○	○	○
武器	しびれ刀	★	◎	×	×	○
武器	鋼の刃	◎	×	○	○	○
武器	真っ暗棒	★	◎	×	×	○
武器	水斬りの剣	◎	×	○	○	○
武器	戦神の斧	×	★	×	×	×
武器	ボロい木づち	◎	○	○	○	○
武器	封印棒	★	◎	×	×	○
武器	一ツ目殺し	◎	×	○	○	○
武器	カタナ	◎	×	○	○	○
武器	混乱の手斧	★	◎	×	×	○
武器	ドレイン斬り	◎	×	○	○	○
武器	三日月刀	◎	×	○	○	○
武器	獣の牙	◎	×	○	○	○
武器	火の刃	◎	◎	×	×	○
武器	どうたぬき	◎	○	○	○	○
武器	トカゲ斬りの刃	◎	×	○	○	○
武器	隕石の刃	×	◎	×	×	×
武器	朱剛石の刃	×	★	×	×	×
武器	使い捨て刀	◎	×	○	○	○
松明	松明	○	×	○	○	×
松明	良い松明	○	○	○	○	×
松明	すごい松明	○	○	×	×	×
盾	ヤシの盾	◎	×	○	○	○
盾	ハラモチの盾	◎	○	○	○	○
盾	見切りの盾	×	◎	×	×	×
盾	くすんだ金の盾	◎	○	○	○	○
盾	反撃の盾	◎	×	○	○	○
盾	福果の盾	★	◎	×	×	○
盾	鋼の盾	◎	×	○	○	○
盾	動かずの盾	◎	○	○	○	○
盾	どんぶりの盾	★	◎	×	×	○
盾	灯火の盾	○	◎	○	○	○
盾	爆発隠の盾	×	◎	×	×	×
盾	鉄の盾	◎	×	○	○	○
盾	ややゲイズな盾	★	◎	×	×	○
盾	金庫の盾	◎	×	○	○	○

	名称	床	店	変	モ	ご
盾	変換の盾	★	◎	×	×	○
盾	錠前の盾	◎	×	○	○	○
盾	ややギャドンな盾	◎	×	○	○	○
盾	ばん族の盾	◎	×	○	○	○
盾	獣の盾	◎	○	○	○	○
盾	トカゲの盾	×	◎	×	×	×
盾	隕石の盾	×	◎	×	×	×
盾	重い盾	◎	×	○	○	○
盾	朱剛石の盾	×	★	×	×	×
盾	使い捨ての板	◎	×	○	○	○
腕輪	遠投の腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	回復の腕輪	◎	◎	○	○	○
腕輪	混乱よけの腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	呪いよけの腕輪	◎	◎	○	○	○
腕輪	睡眠よけの腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	毒消しの腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	保持の腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	ちからの腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	ヘタ投げの腕輪	◎	×	○	○	×
腕輪	水グモの腕輪	◎	◎	○	○	○
腕輪	壁抜けの腕輪	◎	◎	○	○	○
腕輪	鑑定師の腕輪	×	★	×	×	×
腕輪	弾きよけの腕輪	×	★	×	×	×
腕輪	透視の腕輪	×	★	×	×	×
腕輪	しあわせの腕輪	◎	○	○	○	○
腕輪	ワナの腕輪	◎	×	○	○	×
腕輪	高飛びの腕輪	◎	×	○	○	×
腕輪	爆発の腕輪	◎	×	○	○	×
腕輪	痛恨の腕輪	◎	×	○	○	×
腕輪	魔物呼びの腕輪	◎	×	○	○	×
腕輪	気配察知の腕輪	◎	○	×	×	○
腕輪	道具感知の腕輪	◎	○	×	×	○
草	雑草	×	×	×	○	×
草	薬草	○	○	○	○	○
草	弟切草	○	○	○	○	○
草	いやし草	○	◎	○	○	○
草	命の草	○	◎	○	○	○
草	胃拡張の種	○	○	○	○	○
草	しあわせ草	○	◎	×	×	○
草	天使の種	×	★	×	×	×
草	毒消し草	○	○	○	○	○
草	ちからの草	○	◎	○	○	○
草	毒草	○	○	○	○	○

	名称	床	店	変	モ	ご
草	すばやさ草	○	○	○	○	○
草	混乱草	○	○	○	○	○
草	睡眠草	○	○	○	○	○
草	狂戦士の種	○	○	○	○	○
草	高飛び草	○	○	○	○	○
草	めぐすり草	○	○	○	○	○
草	ドラゴン草	○	○	○	○	○
草	パワーアップ草	○	○	○	○	○
草	無敵草	×	◎	×	×	×
草	復活の草	○	◎	○	○	○
草	目つぶし草	○	○	○	○	○
草	やりなおし草	×	★	×	×	×
巻物	あかりの巻物	○	×	×	×	×
巻物	白紙の巻物	◎	◎	○	○	○
壺	保存の壺	◎	○	×	○	○
壺	合成の壺	◎	◎	×	○	○
壺	識別の壺	◎	○	×	○	○
壺	強化の壺	×	★	×	×	×
壺	弱化の壺	×	★	×	×	×
壺	おはらいの壺	◎	○	×	○	○
壺	たたりの壺	◎	○	×	○	×
壺	祝福の壺	×	★	×	×	×
壺	蔵の壺	★	★	×	×	○
壺	底抜けの壺	◎	×	×	○	×
壺	換金の壺	◎	×	×	○	○
壺	変化の壺	◎	○	×	○	○
壺	やりすごしの壺	◎	○	×	○	×
壺	手封じの壺	◎	○	×	○	×
壺	四二鉢	◎	○	×	○	×
壺	割れない壺	◎	○	×	○	×
壺	ただの壺	◎	○	×	○	×
壺	背中の壺	◎	◎	×	×	○
壺	トドの壺	◎	×	×	○	×
壺	魔物の壺	◎	○	×	○	×
壺	水がめ	★	○	×	×	○
壺	油壺	★	○	×	×	○
壺	チョコの壺	◎	○	×	○	○
杖	痛み分けの杖	◎	○	○	○	○
杖	一時しのぎの杖	◎	○	○	○	○
杖	かなしばりの杖	◎	◎	○	○	○
杖	場所がえの杖	◎	○	○	○	○
杖	吹き飛ばしの杖	◎	○	○	○	○
杖	封印の杖	◎	○	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
杖	身代わりの杖	◎	◎	○	○	○
杖	転ばぬ先の杖	◎	◎	○	○	○
杖	トンネルの杖	◎	×	○	○	○
杖	飛びつきの杖	◎	×	○	○	○
杖	加速の杖	◎	○	○	○	○
杖	鈍足の杖	◎	◎	○	○	○
杖	幸せの杖	◎	○	○	○	○
杖	不幸の杖	◎	◎	○	○	○
杖	ワナ消しの杖	◎	○	○	○	○
杖	魔道の杖	◎	○	○	○	○
杖	ただの杖	◎	×	○	○	×
杖	雷光の杖	◎	◎	○	○	○
杖	土塊の杖	×	★	×	×	×
札	睡眠の札	◎	◎	○	○	○
札	封印の札	◎	◎	○	○	○
札	混乱の札	◎	○	○	○	○
札	空振りの札	◎	◎	○	○	○
札	ゾワゾワの札	◎	◎	○	○	○
札	影縫いの札	◎	○	○	○	○
札	鈍足の札	◎	◎	○	○	○
札	狂戦士の札	◎	○	○	○	○
食べ物	青いバナナ	○	×	○	○	×
食べ物	黄色いバナナ	○	○	○	○	×
食べ物	完熟バナナ	○	○	×	○	×
食べ物	くさったバナナ	×	×	×	○	×
食べ物	焼きバナナ	×	◎	×	×	×
食べ物	チョコバナナ	×	★	×	×	×
食べ物	おにぎり	×	×	×	○	×
矢	木の矢	○	×	○	○	×
矢	鉄の矢	○	×	○	○	×
矢	銀の矢	×	○	×	×	×
矢	会心の矢	×	○	×	×	×
矢	毒矢	×	○	×	×	×
矢	吹き飛ばしの矢	×	○	×	×	×
矢	必中の矢	×	○	×	×	×
矢	とどめの矢	×	○	×	×	×
矢	生気の矢	×	○	×	×	×
石	石	○	○	○	○	×
石	デブータの石	○	○	○	○	×
石	爆弾石	×	○	×	×	×
他	ギタン	◎	×	×	○	×

ワナ一覧

名称	設置フロア
木の矢のワナ	1F～4F
影縫いのワナ	1F～4F、11F～99F
装備外しのワナ	1F～4F、11F～99F
毒矢のワナ	1F～10F
空腹のワナ	2F～4F、11F～99F
鉄の矢のワナ	5F～10F
転び石のワナ	5F～99F
サビのワナ	5F～99F
大爆発のワナ	5F～99F
デロデロのワナ	5F～99F
鈍足のワナ	5F～99F
爆発のワナ	5F～99F
落石のワナ	11F～20F
落し穴のワナ	11F～90F
回転板のワナ	11F～99F
召喚のワナ	11F～99F
たたりのワナ	11F～99F
バネのワナ	11F～99F
魔物活性化のワナ	11F～99F
ワナ増えのワナ	11F～99F
睡眠のワナ	21F～99F
鉄塊のワナ	21F～99F
イカリのワナ	31F～99F
目つぶしのワナ	31F～99F
昼夜逆転のワナ	41F～64F
バナナのワナ	41F～99F
ゲージ消失のワナ	51F～99F
モンスターのワナ	51F～99F
階段のワナ	91F～99F

仕掛け【扉】とキラリと光るモノ一覧

名称	設置フロア
ヤリ扉	12F～15F、32F～35F、44F～47F、76F～79F、88F～91F
鉄扉	12F～15F、32F～35F、44F～47F、76F～79F、88F～91F
特殊扉	12F～15F、32F～35F、44F～47F、76F～79F、88F～91F
キラリと光るモノ	1F～99F

仕掛け【特殊地形】一覧

名称	設置フロア
壊れやすい壁	12F～15F、32F～35F、44F～47F、76F～79F、88F～91F
動く水地形	8F～11F、16F～19F、24F～31F、52F～59F、64F～67F、72F～75F、92F～95F
動く壁	4F～7F、16F～19F、28F～31F、36F～39F、48F～55F、64F～71F、84F～87F、92F～95F

特殊部屋一覧

名称	設置フロア
お店	8F～11F、20F～27F、40F～43F、56F～63F、72F～75F、80F～83F、96F～99F（※1）
財宝部屋	20F～23F、40F～43F、60F～63F、80F～83F、96F～99F
モンスターハウス	2F～99F

※1……高級店と二択屋は、8F～11F、20F～27F、40F～43F、56F～63F、72F～75F、80F～83F、96F～99Fに出現

風来見聞録　白紙の巻物を活かす方法

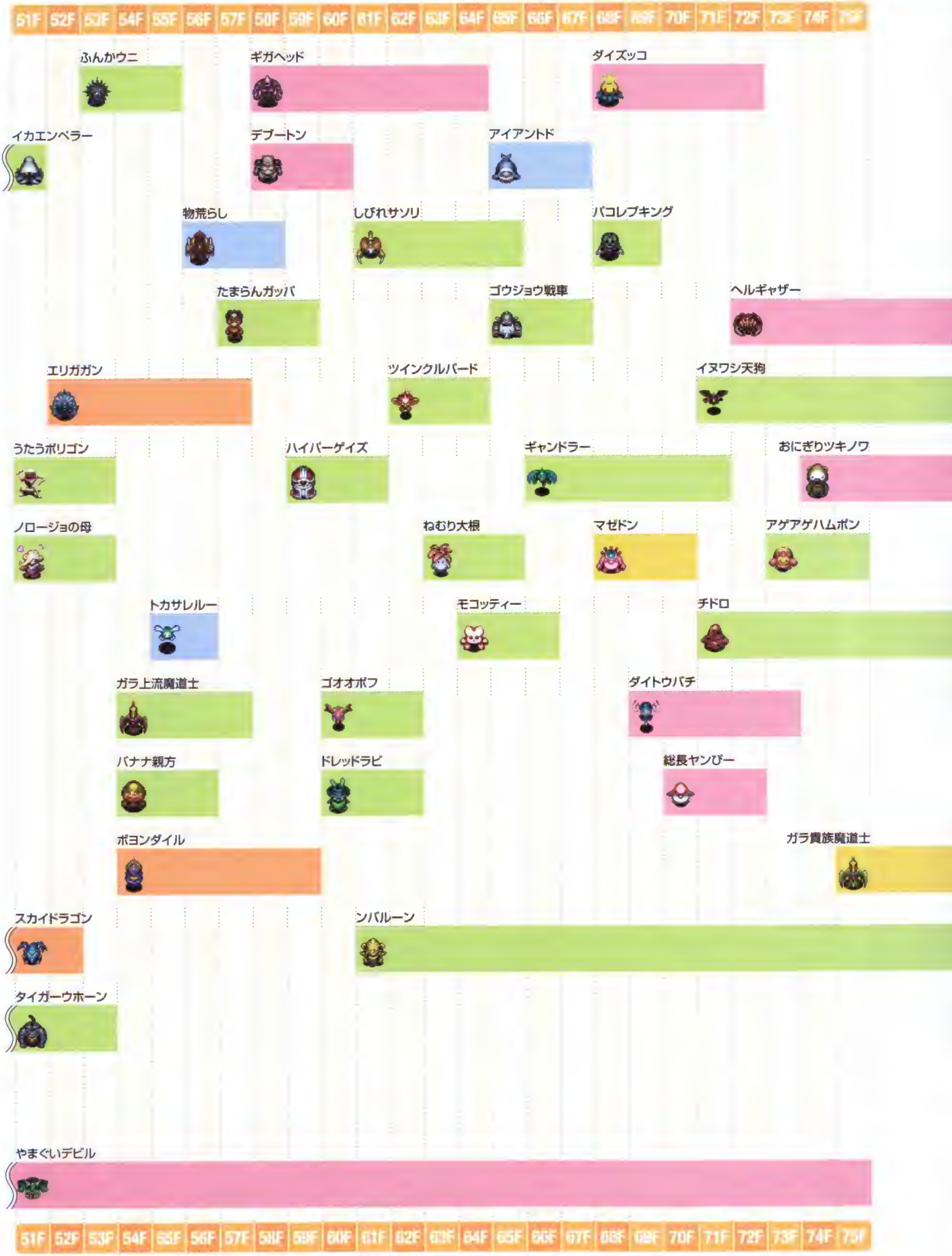
夢中の小道では手に入れられる巻物が2種類しかない。しかも、あかりの巻物はモンスターハウスの床にしか出現しないため、基本的には白紙の巻物に限定される。白紙の巻物は、ほかの巻物に変化させられるが、そのためには読んだことのある巻物を一覧から選択して書き込む必要がある。つまり、一度も読んだことのない巻物の効果を引き出すことはできないのだ。そのため、このダンジョンに挑むまえには、ある程度ほかのダンジョンを探索してさまざまな巻物を読んでおきたい。

【夢中の小道 昼】出現モンスター分布図

表の見方

- (青)…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- (緑)…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- (黄)…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- (橙)…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- (桃)…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

【夢中の小道 昼】出現モンスター分布図



表の見方

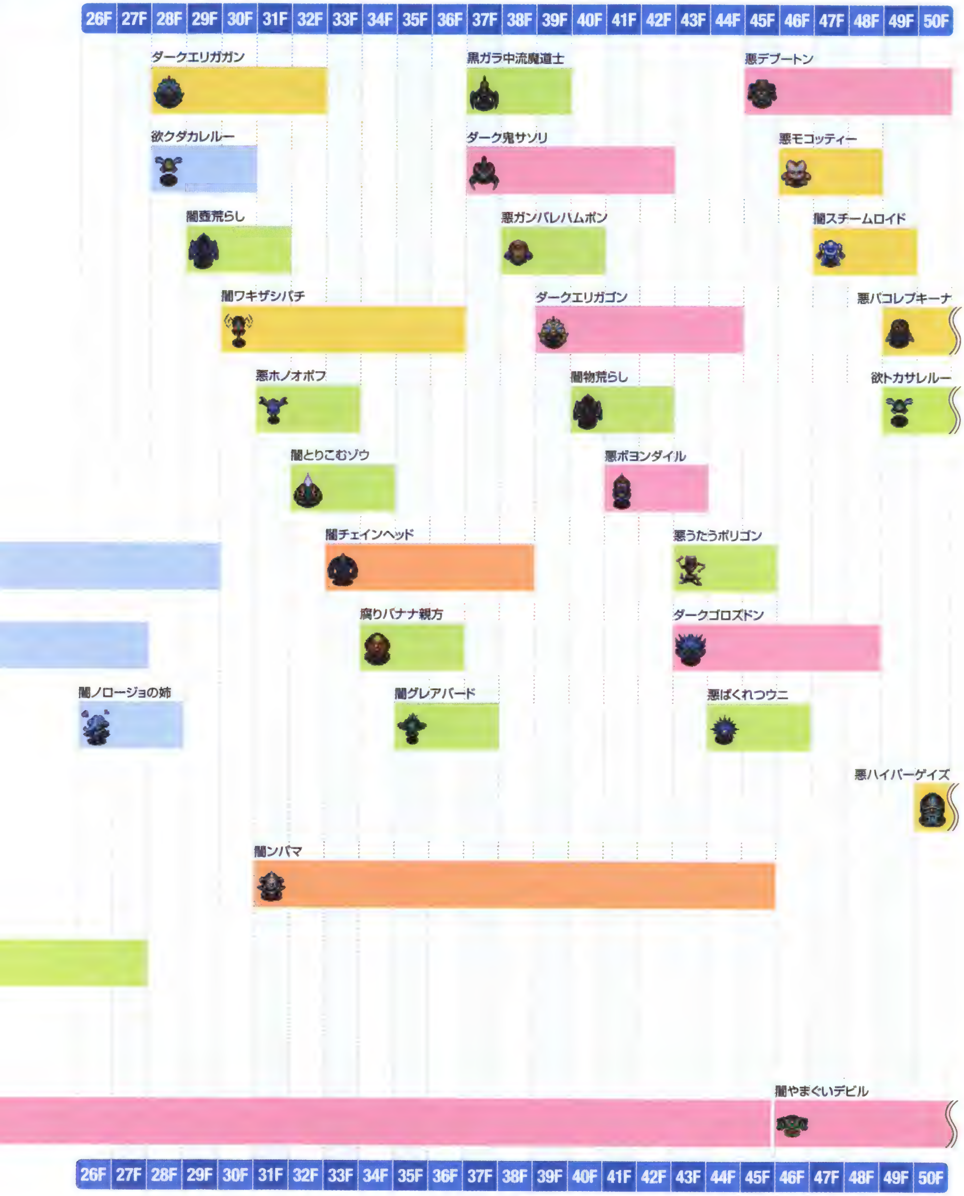
- (青)…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- (緑)…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★★のモンスター
- (黄)…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- (橙)…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- (桃)…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

モンスター	出現階	成長度
トリコマレルー	76F～78F	★★★～★★★★★
おてあげガッパ	82F～84F	☆★★★★～☆☆
みだれ大根	90F～95F	☆★★★★～☆☆
特大チンタラ	81F～85F	☆★★★★～☆☆
パコレプゴッド	89F～93F	☆★★★★～☆☆
フォーリー	96F～99F	★～★★
だいぶんかウニ	78F～81F	☆★★～☆★★★
パイーンダイル	90F～95F	☆★★★★～☆☆
	～80F	☆★★★★～☆☆
ひきこむゾウ	84F～86F	☆★★★★～☆☆
シャインバード	91F～99F	☆★★★★～☆☆
	～76F	★★★～★★★★★
ピカズドン	84F～90F	☆★★★★～☆☆
大物荒らし	93F～99F	☆～☆★
	～78F	☆★★★★～☆☆
シハン	81F～83F	☆★★★★～☆☆
イッテツ戦車	94F～99F	☆★★★★～☆☆
アークドラゴン	82F～87F	☆★★★★～☆☆
デスヘッド	94F～99F	☆★★★★～☆☆
	～80F	★★★～★★★★★
デブーゴン	86F～89F	☆★★★★～☆☆
らんぶポリゴン	95F～99F	☆★★★★～☆☆
ノロージョの婆	79F～81F	☆★★～☆★★★
バナナ元締	87F～89F	☆★★★★～☆☆
ゲンナマゲイズ	96F～99F	☆★★～☆★★★
エリガゴン	79F～85F	☆★★★★～☆☆
ギタンマムル	88F～93F	☆★★★★～☆☆
	～77F	☆～☆★
劇毒サソリ	89F～92F	☆★★★★～☆☆
	～80F	★★★～★★★★★
しまぐいデビル	76F～99F	☆★★★★～☆☆

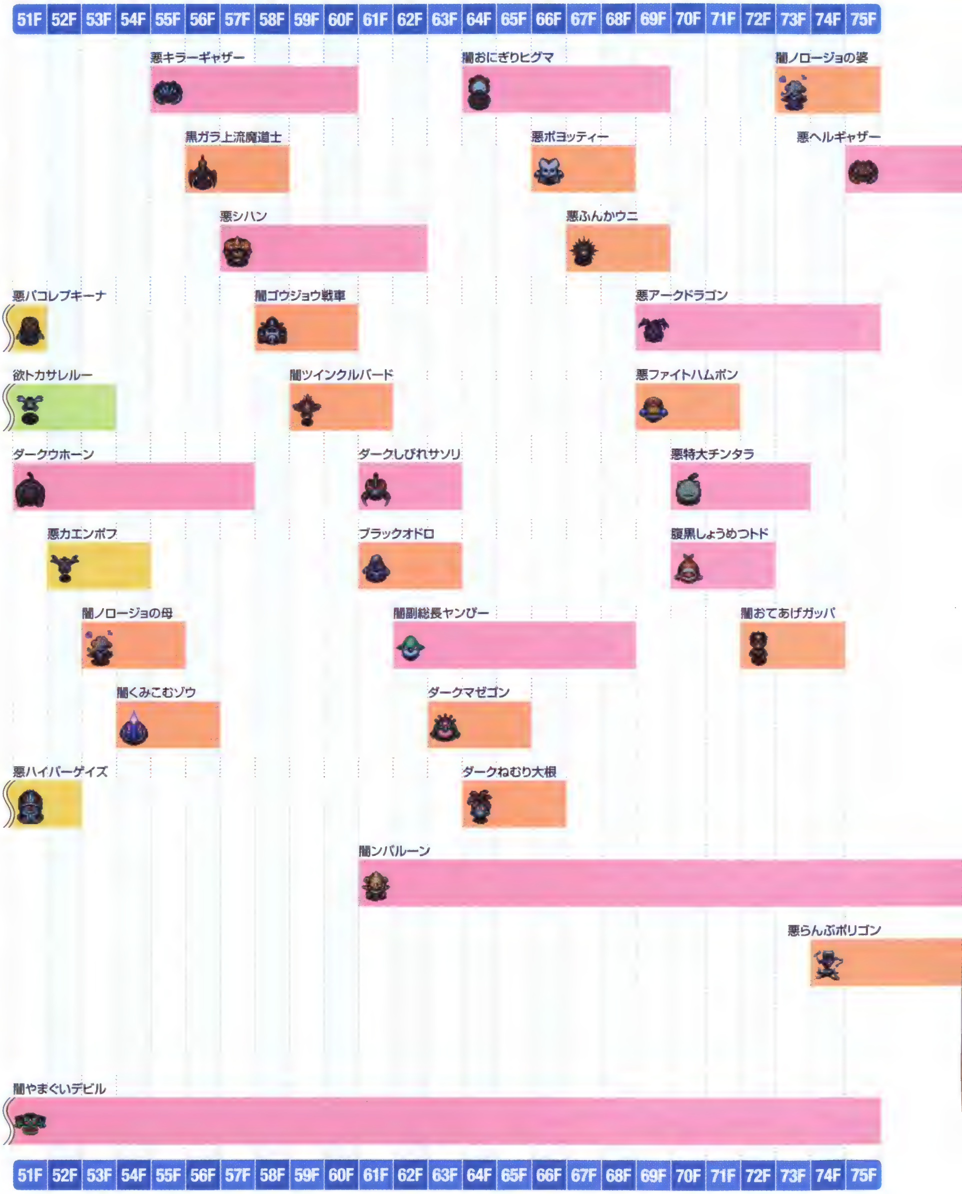
【夢中の小道 夜】出現モンスター分布図

表の見方

- …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

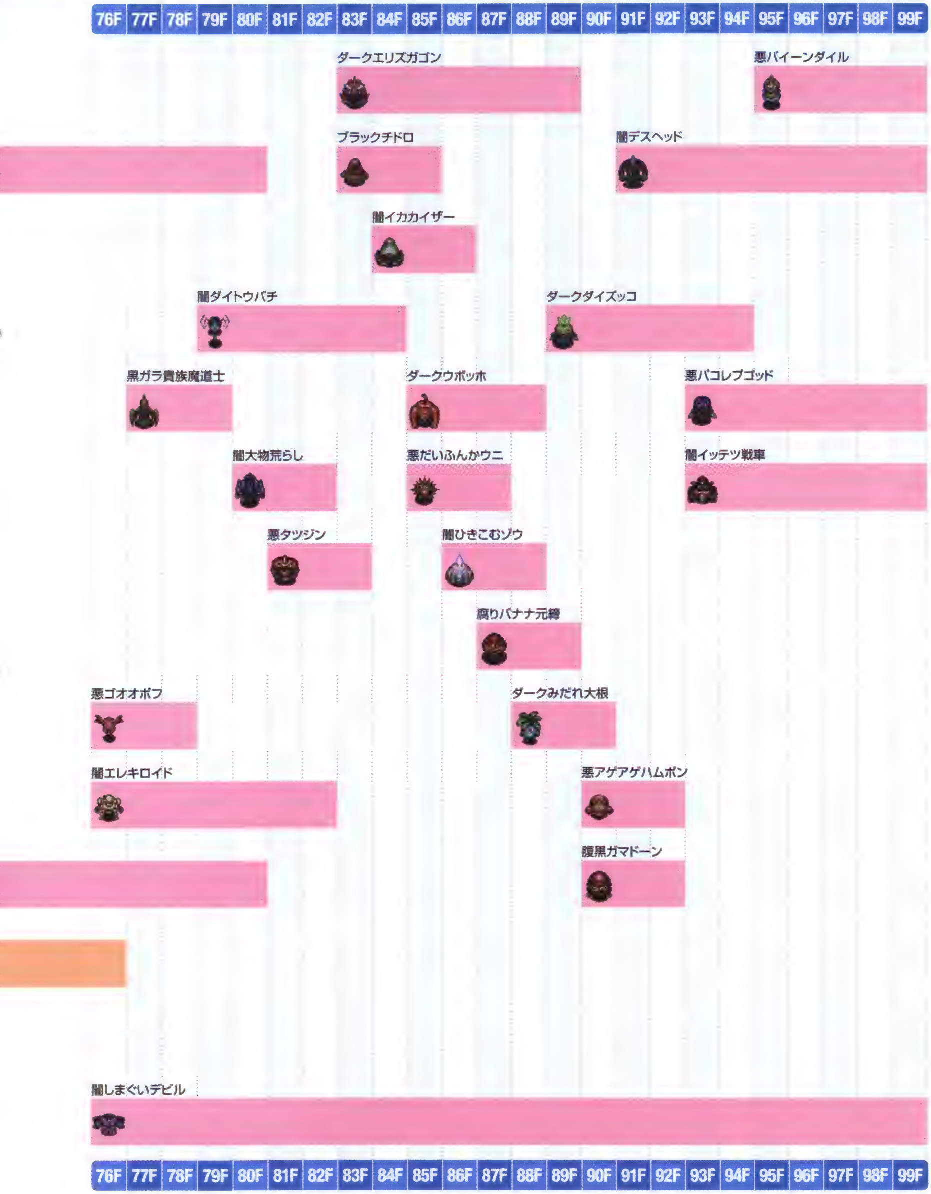


【夢中の小道 夜】出現モンスター分布図



表の見方

…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター



夢中の小道の概要

夢中の小道は、時間の流れが非常に早く、めまぐるしく昼夜が変化していく。昼夜の変化するタイミングはおよそ60ターンで、1フロアをくまなく探索しようとすると少なくとも3〜4回は昼夜が変化する計算だ。そうなると、いちいち武器と松明を持ち変えるのも面倒なので、昼夜どちらかの行動をできる限り抑制する必要が出てくる。基本的には消耗品である松明を手元に残す形で昼だけ探索し、夜は階段の上といった比較的安全な場所で足踏みしてターンを経過させるのがいいだろう。なお、このダンジョンは全99Fで、道具の持ち込みや仲間の同行は不可。落ちている道具では、壺は名称、杖は名称と使用回数などが判別できない。

このメッセージが表示されると、夜まで残り7ターンとなる。少しでも安全な場所に移動しておこう。

昼夜の変化の激しいこのダンジョンでは灯火の盾が活躍。松明がなくとも明かりを確保できる。

1F〜10F 夢中の小道

1F〜6Fまでの昼のダンジョンでは、マムルやタネッコ、チンタラほか、エメラルドテラスでも馴染みの深い顔ぶれと遭遇することになる。複数を同時に相手にすることさえしなければ、問題なく倒して先に進めるはずだ。一方の夜は、浅い階層とはいえ、松明がない状態でレベルアップしたモンスターと遭遇すると、あっという間に倒されてしまう。松明の使用を控える場合は、夜の移動は最小限に留めるようにしよう。5Fからは大爆発のワナなどの複数のワナが、8Fからはお店や大津波、ンドゥバ種の道具擬態などさまざまな要素が発生する。それまでに、ひとつの時間帯でどの程度探索できるのかを、実際の感覚として掴んでおこう。

要注意モンスター

欲タベラレルー
タイプ ノーマル系
特徴 自身を食べた相手をレベルアップさせる

腹黒ぬすっトドに道具を盗まれても、すぐに昼になって床に落ちるため無理に追う必要はない。

11F〜30F 夢中の小道

11Fから設置されるワナのうち、たたりのワナは、踏むと持ち物が道具封印や呪い状態になってしまう効果がある。運悪く装備中の武器が呪い状態になってしまうと、松明への持ち替えができなくなるため、白紙の巻物におはらいの巻物と書き込んで対処しよう。また、白紙の巻物には、装備品の強化が可能な天の恵みの巻物や地の恵みの巻物、フロア全体を照らせるあかりの巻物にするなどさまざまな用途があるので、フルに活用していこう。なお、昼の20F〜25Fには、オヤジ戦車やドラゴンなど固定ダメージの特殊攻撃を使うモンスターが集中するため、この区間は夜に通過したい。

要注意モンスター

ゲドロ
タイプ 水棲系
特徴 飛びかかりで装備品の強化値を2下げる

ノロージョの姉
タイプ ノーマル系
特徴 道具をふたつ道具封印か呪い状態にする

ダークエリガガン
タイプ ノーマル系
特徴 HP、攻撃力、防御力が高い

31F～50F 夢中の小道

31Fからはイカリのワナと目つぶしのワナが、41Fからはバナナのワナ、昼夜逆転のワナが設置されるようになる。なかでも踏んだその時点で昼夜が逆転する昼夜逆転のワナは、ほかのワナのように直接、状態変化をもたらすわけではないが、ただでさえ昼夜の変化の早い夢中の小道では、松明と武器の交換タイミングの判断を難しくさせるやっかいな代物だ。ワナを踏んだら、松明の本数やその時点の装備に応じて、移動を優先させるか、足踏みでターンを経過させるか判断しよう。また、40Fからは鉄の矢やデブータの石が床に落ちている機会が増える。シレンの飛び道具を強化するためにも、このあたりの階層で拾い集めておこう。

要注意モンスター

スチームロイド P285

タイプ ノーマル系

特徴 倍速1回攻撃で行動しワナを設置する

ギャイラス P287

タイプ 浮遊系

特徴 ついばみで巻物や札を使用不能にする

黒ガラ中流魔道士 P289

タイプ ノーマル系

特徴 さまざまな効果を持つ魔法弾を放つ

51F～90F 夢中の小道

52F～55Fと64F～67Fは、動く水地形と動く壁が出現する。どちらも巻き込まれると別の場所にワープするが、後者はさらに10ダメージをともなうため、壁の付近で戦うのはできるだけ避けたほうが無難だ。あわせて、56F～59Fと72F～75Fは大津波の可能性があることを付記しておく。モンスターは、昼夜で同種族のモンスターを目にする機会が多いが、夜のほうが強力なモンスターが早く出現し始めるため、51F以降は圧倒的に成長度を稼ぎやすい傾向にある。ただし、そのためには旋風やぶれかぶれでモンスターのHPを1にしてから、直接攻撃で倒す必要がある。同時に、この技を使用するとシレンのHPが半分になることに注意。

要注意モンスター

ヘルギャザー [illegible]

タイプ 水棲系

特徴 直接攻撃以外がほとんど効かない

アゲアゲハムポン [illegible]

タイプ ノーマル系

特徴 隣接している生物のステータスを上げる

闇副総長ヤンぴー P289

タイプ ノーマル系

特徴 35ダメージのぶっこみをくり出す

91F～99F 夢中の小道

91Fには3種類の扉が出現し、92F～95Fには前述した動く水地形と動く壁が同時に存在している。モンスターは、昼夜の違いのみのモンスターがパコレプゴッドやバイーンダイルなど4種類いるが、夜のほうが出現するモンスターの種類が少ないうえに技の威力に頼れる分、倒しやすいだろう。なお、夢中の小道の最深部にあるクリア報酬は道具ではない。道具の代わりにボーグマムルが滞在しており、彼の申し出を受けることで、仲間にできるようになるのだ。ちなみにボーグマムルは、ほかの仲間のようにダンジョン内を徘徊せず、つねにボロンガ村のお店の前でシレンを待っている。

要注意モンスター

シャインバード P288

タイプ 浮遊系

特徴 はばたきで味方のHPを60回復させる

シリーズファンにはおなじみのボーグマムルがまたもや登場。道具を与えてレベルアップできる仲間だ。

ダンジョンガイド 8

置けずの洞窟

ラクタタ村のお店の中にあるタルから入れる秘伝の洞窟。店主によれば、ダンジョンに出てくるお店の中以外の場所には、道具がいっさい置けなくなってしまっているらしい。

入口	ラクタタ村
探索タイミング	エンディング後
レベル	1から
持込	不可能
仲間同行	不可能
昼夜変化	昼と夜
救助回数	3回
フロア数	99F
ボス戦	なし
ジャガーの宝物殿	なし

ダンジョンデータ

道具一覧

	名称	床	店	変	モ	ご
武器	ヤシの棒	★	×	×	○	×
武器	くすんだ金の剣	◎	○	×	○	○
武器	かまいたち	◎	◎	×	×	○
武器	おねむガラガラ	◎	○	×	×	○
武器	空の刃	◎	○	×	○	○
武器	ボロいつるはし	◎	×	×	○	○
武器	光の刃	◎	○	×	×	○
武器	しびれ刀	◎	○	×	×	○
武器	銅の刃	★	×	×	○	×
武器	真っ暗棒	◎	○	×	×	○
武器	水斬りの剣	◎	○	×	○	○
武器	ボロいマトック	◎	×	×	○	○
武器	戦神の斧	◎	◎	×	×	○
武器	ボロい木づち	◎	○	×	○	○
武器	封印棒	◎	○	×	×	○
武器	一ツ目殺し	◎	○	×	○	○
武器	カタナ	◎	×	×	○	○
武器	混乱の手斧	◎	○	×	×	○
武器	ドレイン斬り	◎	○	×	○	○
武器	三日月刀	◎	○	×	○	○
武器	獣の牙	◎	×	×	○	○
武器	火の刃	◎	◎	×	×	○
武器	どうたぬき	◎	○	×	○	○
武器	トカゲ斬りの刃	◎	○	×	○	○
武器	隕石の刃	◎	◎	×	○	○
武器	いい隕石の刃	×	★	×	×	×
武器	隕石の剣	×	★	×	×	×
武器	朱剛石の刃	◎	◎	×	○	○
武器	いい朱剛石の刃	×	★	×	×	×
武器	朱剛石小刀	×	★	×	×	×
武器	カブラの刀	×	★	×	○	×
武器	使い捨て刀	◎	○	×	×	○
松明	松明	○	×	○	○	×
松明	良い松明	○	○	○	○	×
松明	すごい松明	○	○	○	×	×
盾	ヤシの盾	★	×	×	○	×
盾	ハラモチの盾	◎	○	×	○	○
盾	見切りの盾	◎	◎	×	×	○
盾	くすんだ金の盾	◎	○	×	○	○
盾	反撃の盾	◎	○	×	○	○
盾	福果の盾	◎	◎	×	×	○
盾	銅の盾	★	×	×	○	×
盾	動かずの盾	◎	◎	×	○	○

	名称	床	店	変	モ	ご
盾	どんぶりの盾	◎	◎	×	×	○
盾	灯火の盾	×	◎	×	×	×
盾	爆発隠の盾	◎	◎	×	○	○
盾	鉄の盾	◎	×	×	○	○
盾	ややゲイズな盾	◎	◎	×	×	○
盾	金庫の盾	◎	○	×	○	○
盾	変換の盾	◎	◎	×	×	○
盾	錠前の盾	◎	○	×	○	○
盾	ややギャドンな盾	◎	○	×	○	○
盾	ばん族の盾	◎	×	×	○	○
盾	獣の盾	◎	○	×	○	○
盾	トカゲの盾	◎	◎	×	×	○
盾	隕石の盾	◎	◎	×	○	○
盾	いい隕石の盾	×	★	×	×	×
盾	隕石甲の盾	×	★	×	×	×
盾	重い盾	◎	×	×	○	○
盾	朱剛石の盾	◎	◎	×	○	○
盾	いい朱剛石の盾	×	★	×	×	×
盾	朱剛石甲の盾	×	★	×	×	×
盾	風魔鉄の盾	×	★	×	×	×
盾	使い捨ての板	◎	○	×	×	○
腕輪	遠投の腕輪	◎	○	×	○	○
腕輪	回復の腕輪	◎	◎	×	○	○
腕輪	混乱よけの腕輪	◎	○	×	○	○
腕輪	呪いよけの腕輪	◎	◎	×	○	○
腕輪	睡眠よけの腕輪	◎	○	×	○	○
腕輪	毒消しの腕輪	◎	○	×	○	○
腕輪	保持の腕輪	◎	○	×	○	○
腕輪	ちからの腕輪	◎	○	×	○	○
腕輪	ヘタ投げの腕輪	◎	×	×	○	×
腕輪	水グモの腕輪	◎	◎	×	○	○
腕輪	壁抜けの腕輪	◎	◎	×	○	○
腕輪	裏道の腕輪	×	◎	×	×	×
腕輪	鑑定師の腕輪	×	★	×	×	×
腕輪	弾きよけの腕輪	×	★	×	×	×
腕輪	透視の腕輪	×	★	×	×	×
腕輪	しあわせの腕輪	◎	○	×	○	○
腕輪	ワナの腕輪	◎	×	×	○	×
腕輪	高飛びの腕輪	◎	×	×	○	×
腕輪	爆発の腕輪	◎	×	×	○	×
腕輪	痛恨の腕輪	◎	×	×	○	×
腕輪	魔物呼びの腕輪	◎	×	×	○	×
腕輪	気配察知の腕輪	◎	○	×	×	○

	名称	床	店	変	モ	ご
腕輪	道具感知の腕輪	◎	○	×	×	○
草	雑草	×	×	○	○	×
草	薬草	○	○	×	○	○
草	弟切草	○	○	×	○	○
草	いやし草	○	○	×	○	○
草	命の草	○	○	×	○	○
草	胃拡張の種	○	○	×	○	○
草	胃縮小の種	○	○	×	○	×
草	しあわせ草	○	○	×	×	○
草	天使の種	×	★	×	×	×
草	不幸の種	○	○	×	×	×
草	超不幸の種	×	★	×	×	×
草	毒消し草	○	○	×	○	○
草	ちからの草	○	◎	×	○	○
草	毒草	○	○	×	○	×
草	すばやさ草	○	○	×	○	○
草	混乱草	○	○	×	○	×
草	睡眠草	○	○	×	○	×
草	狂戦士の種	○	○	×	○	×
草	物忘れの草	×	◎	×	×	×
草	高飛び草	○	○	×	○	○
草	めぐすり草	○	○	×	○	○
草	ドラゴン草	○	○	×	○	○
草	パワーアップ草	○	○	×	○	○
草	無敵草	×	◎	×	×	×
草	復活の草	○	◎	×	○	○
草	忌火起草	×	◎	×	×	×
草	成長の種	○	○	×	○	○
草	目つぶし草	○	○	×	○	×
草	やりなおし草	×	★	×	×	×
巻物	あかりの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	おはらいの巻物	◎	○	×	○	○
巻物	識別の巻物	◎	○	×	○	○
巻物	天の恵みの巻物	◎	○	×	○	○
巻物	地の恵みの巻物	◎	○	×	○	○
巻物	メッキの巻物	◎	○	×	○	○
巻物	混乱の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	バクスイの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	真空斬りの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	全滅の巻物	×	★	×	×	×
巻物	ゾワゾワの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	ワナ消しの巻物	◎	○	×	○	○
巻物	困った時の巻物	◎	○	×	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
巻物	壺増大の巻物	◎	○	×	○	○
巻物	与薬の巻物	◎	○	×	○	○
巻物	脱出の巻物	×	○	×	×	○
巻物	白紙の巻物	◎	◎	×	×	○
巻物	バナナの巻物	◎	○	×	○	○
巻物	くちなしの巻物	◎	○	×	○	×
巻物	拾えずの巻物	◎	○	×	○	×
巻物	敵加速の巻物	◎	○	×	○	×
巻物	魔物部屋の巻物	◎	○	×	○	×
巻物	ワナの巻物	◎	○	×	○	×
巻物	迷子の巻物	◎	○	×	○	×
巻物	水がれの巻物	◎	○	×	○	○
巻物	ねだやしの巻物	×	★	×	×	×
巻物	ひきよせの巻物	×	○	×	×	×
巻物	吸い出しの巻物	◎	◎	×	○	○
巻物	オーラ消しの巻物	◎	○	×	○	○
巻物	昼夜の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	紹介状	×	○	×	×	○
巻物	技回復の巻物	◎	×	○	○	×
壺	保存の壺	◎	○	×	○	○
壺	合成の壺	◎	◎	×	○	○
壺	識別の壺	◎	○	×	○	○
壺	強化の壺	×	★	×	×	×
壺	弱化の壺	×	★	×	×	×
壺	おはらいの壺	◎	○	×	○	○
壺	たたりの壺	◎	◎	×	○	×
壺	祝福の壺	×	★	×	×	×
壺	蔵の壺	★	★	×	×	○
壺	底抜けの壺	◎	×	×	○	×
壺	換金の壺	◎	×	×	○	○
壺	変化の壺	◎	○	×	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
壺	やりすごしの壺	◎	○	×	○	×
壺	手封じの壺	◎	○	×	○	×
壺	四二鉢	◎	○	×	○	×
壺	割れない壺	◎	○	×	○	×
壺	ただの壺	◎	○	×	○	×
壺	背中の壺	◎	◎	×	×	○
壺	トドの壺	◎	×	×	○	×
壺	魔物の壺	◎	○	×	○	×
壺	水がめ	★	○	×	×	○
壺	油壺	★	○	×	×	○
壺	チョコの壺	◎	○	×	○	○
杖	痛み分けの杖	◎	○	×	○	○
杖	一時しのぎの杖	◎	○	×	○	○
杖	かなしばりの杖	◎	○	×	○	○
杖	場所がえの杖	◎	○	×	○	○
杖	吹き飛ばしの杖	◎	○	×	○	○
杖	封印の杖	◎	○	×	○	○
杖	身代わりの杖	◎	○	×	○	○
杖	転ばぬ先の杖	◎	○	×	○	○
杖	トンネルの杖	◎	×	×	○	○
杖	飛びつきの杖	◎	×	×	○	○
杖	加速の杖	◎	○	×	○	○
杖	鈍足の杖	◎	○	×	○	○
杖	幸せの杖	◎	○	×	○	○
杖	不幸の杖	◎	○	×	○	○
杖	ワナ消しの杖	◎	○	×	○	○
杖	魔道の杖	◎	○	×	○	○
杖	ただの杖	◎	×	×	○	×
杖	雷光の杖	◎	○	×	○	○
杖	土塊の杖	×	★	×	×	×
札	睡眠の札	◎	○	×	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
札	封印の札	◎	○	×	○	○
札	混乱の札	◎	○	×	○	○
札	空振りの札	◎	○	×	○	○
札	ゾワゾワの札	◎	○	×	○	○
札	影縫いの札	◎	○	×	○	○
札	加速の札	◎	○	×	○	×
札	鈍足の札	◎	○	×	○	○
札	狂戦士の札	◎	○	×	○	○
札	イカリの札	◎	○	×	○	×
札	オオイカリの札	◎	○	×	○	×
食べ物	青いバナナ	○	×	○	×	×
食べ物	黄色いバナナ	○	○	○	○	×
食べ物	完熟バナナ	○	○	○	○	×
食べ物	くさったバナナ	×	×	×	○	×
食べ物	焼きバナナ	×	◎	×	×	×
食べ物	チョコバナナ	×	★	×	×	×
食べ物	おにぎり	×	×	×	○	×
矢	木の矢	○	○	×	○	×
矢	鉄の矢	○	○	×	○	×
矢	銀の矢	×	○	×	○	×
矢	会心の矢	×	○	×	×	×
矢	毒矢	×	○	×	×	×
矢	吹き飛ばしの矢	×	○	×	○	×
矢	必中の矢	×	○	×	×	×
矢	とどめの矢	×	○	×	×	×
矢	生気の矢	×	○	×	×	×
石	石	○	○	×	○	×
石	デブータの石	○	○	×	○	×
石	爆弾石	×	○	×	×	×
他	ギタン	◎	×	×	○	×

ワナ一覧

名称	設置フロア
木の矢のワナ	1F〜4F
影縫いのワナ	1F〜4F、11F〜99F
毒矢のワナ	1F〜10F
バネのワナ	1F〜99F
丸太のワナ	1F〜99F
空腹のワナ	2F〜4F、11F〜99F
鉄の矢のワナ	5F〜10F
サビのワナ	5F〜99F
大爆発のワナ	5F〜99F
デロデロのワナ	5F〜99F

名称	設置フロア
鈍足のワナ	5F〜99F
爆発のワナ	5F〜99F
落石のワナ	11F〜20F
落し穴のワナ	11F〜90F
回転板のワナ	11F〜99F
召喚のワナ	11F〜99F
装備外しのワナ	11F〜99F
たたりのワナ	11F〜99F
魔物活性化のワナ	11F〜99F
ワナ増えのワナ	11F〜99F

名称	設置フロア
睡眠のワナ	21F〜99F
鉄塊のワナ	21F〜99F
イカリのワナ	31F〜99F
目つぶしのワナ	31F〜99F
ゲージ消失のワナ	51F〜99F
バナナのワナ	51F〜99F
モンスターのワナ	51F〜99F
階段のワナ	91F〜99F

仕掛け【扉】とキラリと光るモノ一覧

名称	設置フロア
ヤリ扉	16F〜19F、32F〜35F、64F〜67F
鉄扉	16F〜19F、32F〜35F、64F〜67F
特殊扉	16F〜19F、32F〜35F、64F〜67F
キラリと光るモノ	1F〜99F

特殊部屋一覧

名称	設置フロア
お店	2F〜99F（※1）
財宝部屋	4F〜11F、36F〜39F、52F〜55F、68F〜75F、84F〜87F、92F〜95F
モンスターハウス	2F〜99F

※1……高級店は11F〜99Fに出現

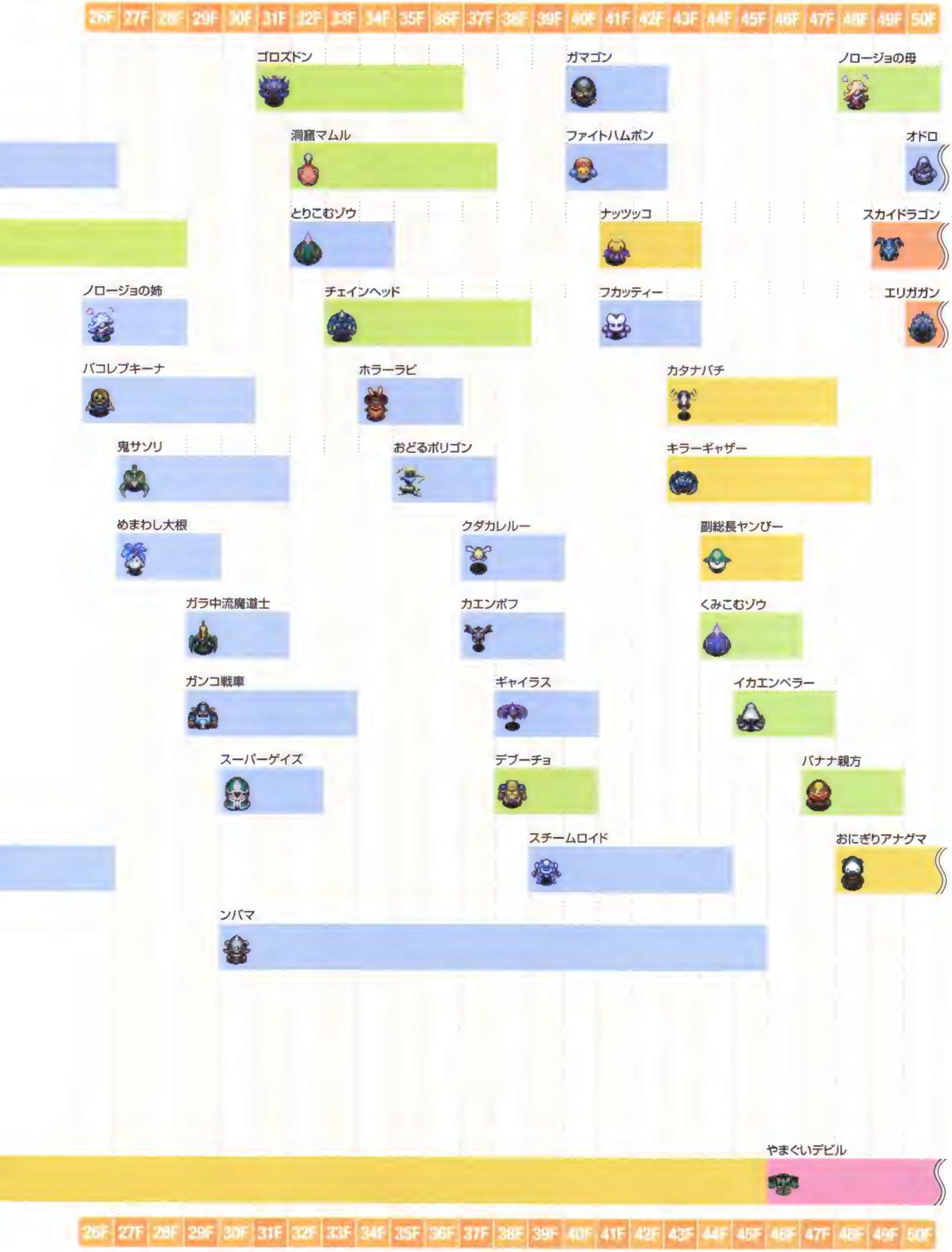
仕掛け【特殊地形】一覧

名称	設置フロア
崩れる床	24F〜27F、40F〜43F、60F〜63F、88F〜91F
壊れやすい壁	12F〜15F、20F〜27F、40F〜51F、60F〜63F、76F〜83F、88F〜91F
マグマ床	16F〜19F、32F〜35F、64F〜67F
動く床	12F〜15F、44F〜47F、80F〜83F
動く水地形	20F〜23F、48F〜51F、76F〜79F
動く壁	4F〜7F、36F〜39F、72F〜75F、84F〜87F

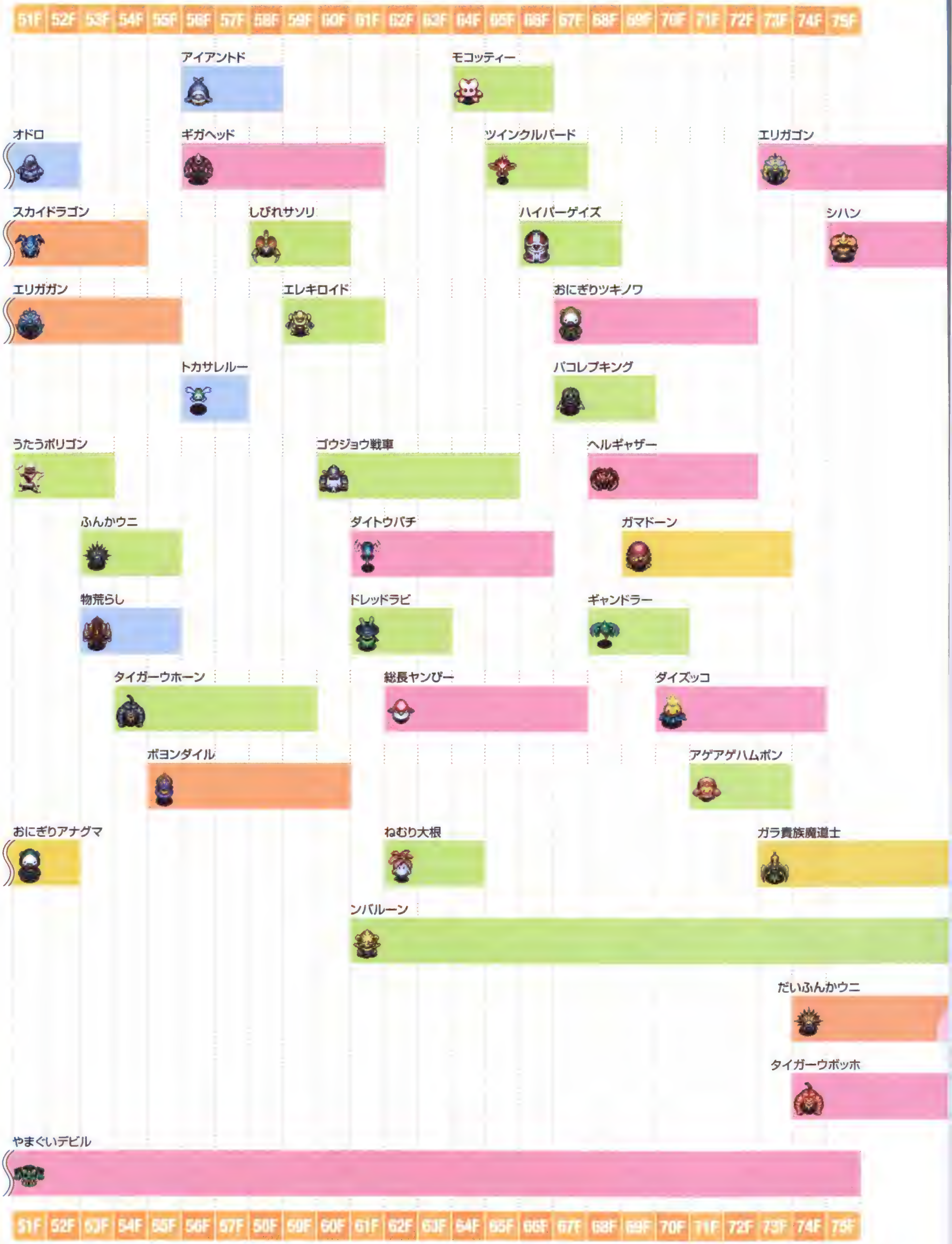
【置けずの洞窟 昼】出現モンスター分布図

表の見方

- …倒したときに獲得できる成長度が★〜★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が★★★〜★★★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆〜☆★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★〜☆★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★〜☆☆のモンスター

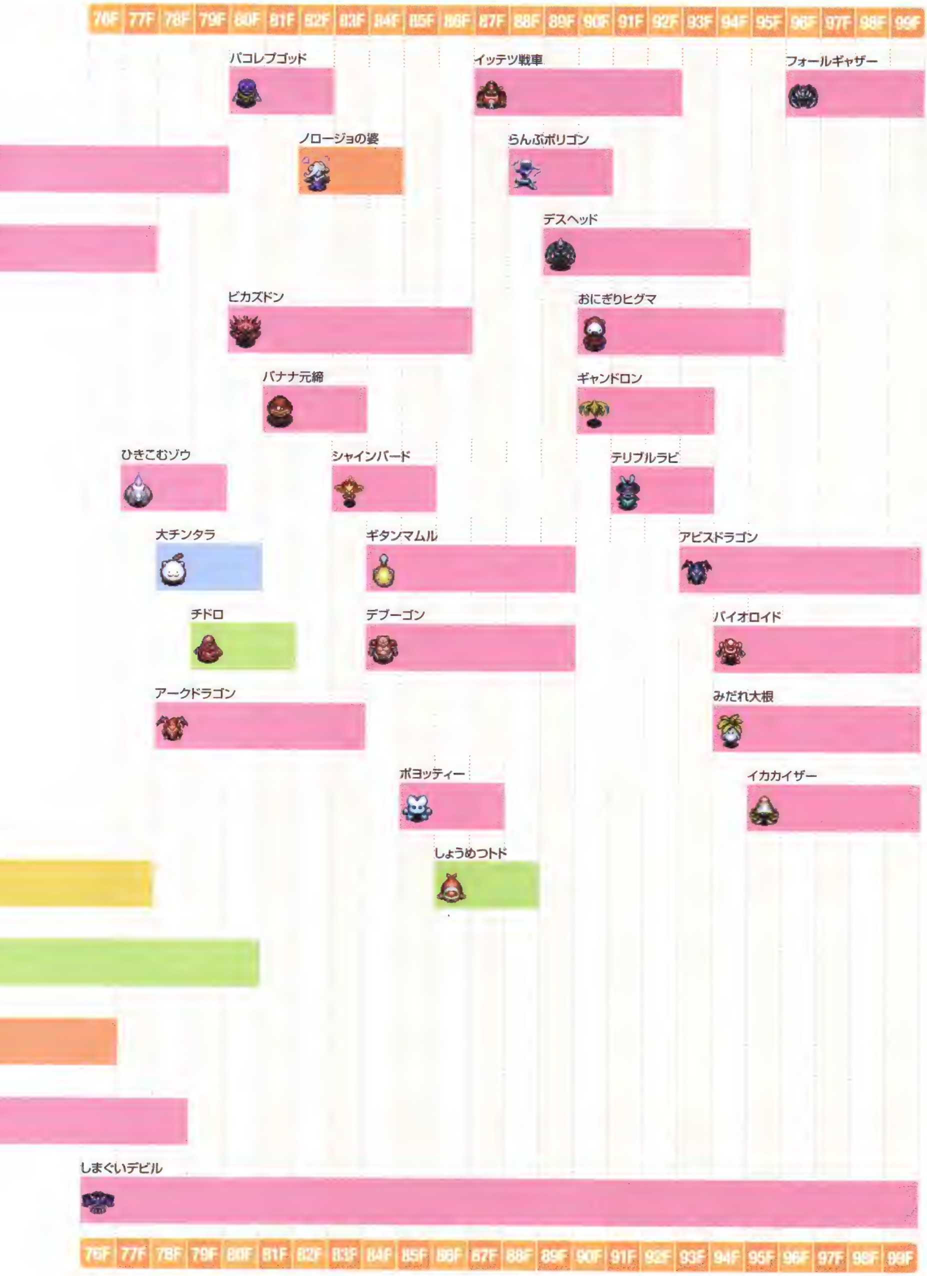


【置けずの洞窟 昼】出現モンスター分布図



表の見方

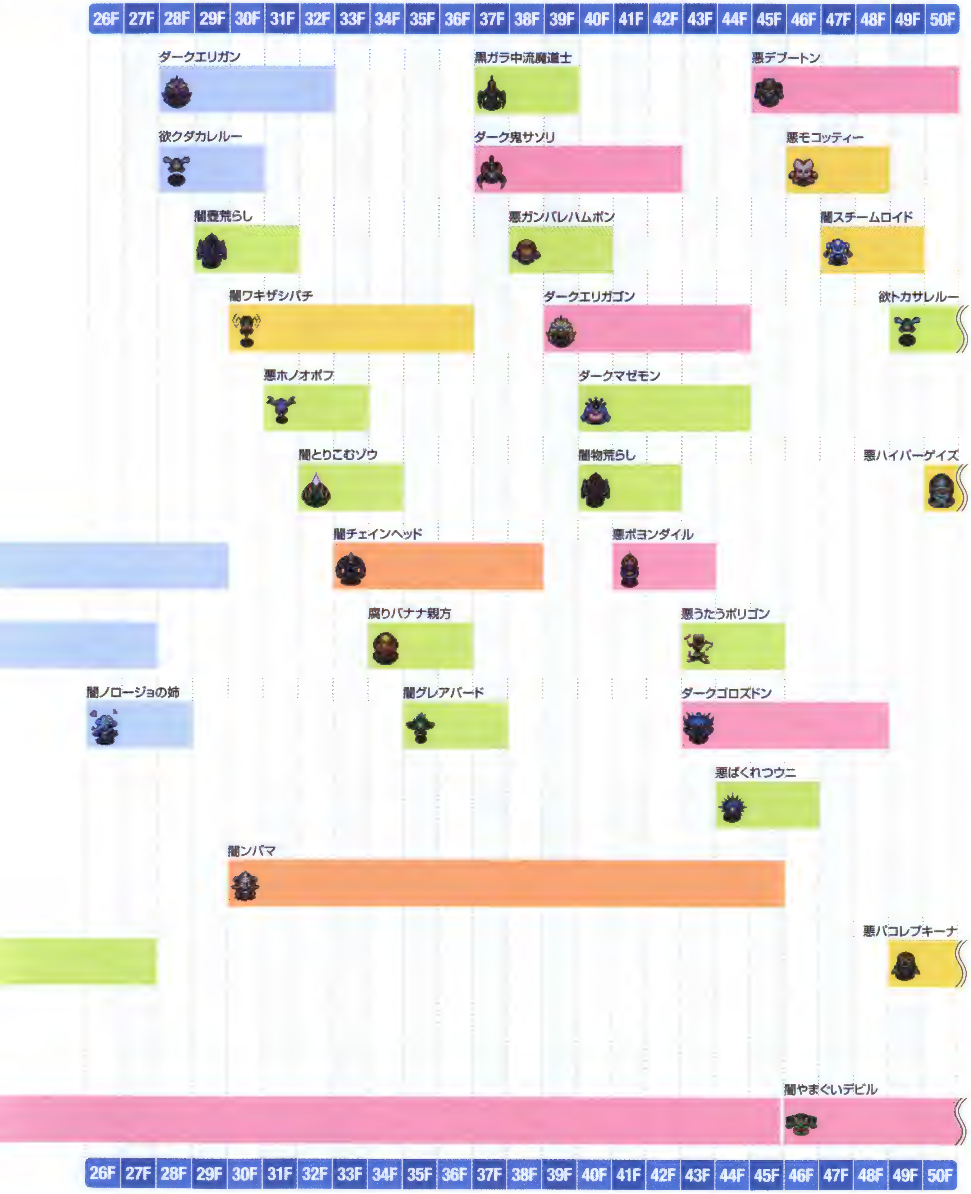
- （青）…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- （緑）…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★★のモンスター
- （黄）…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- （橙）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- （桃）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター



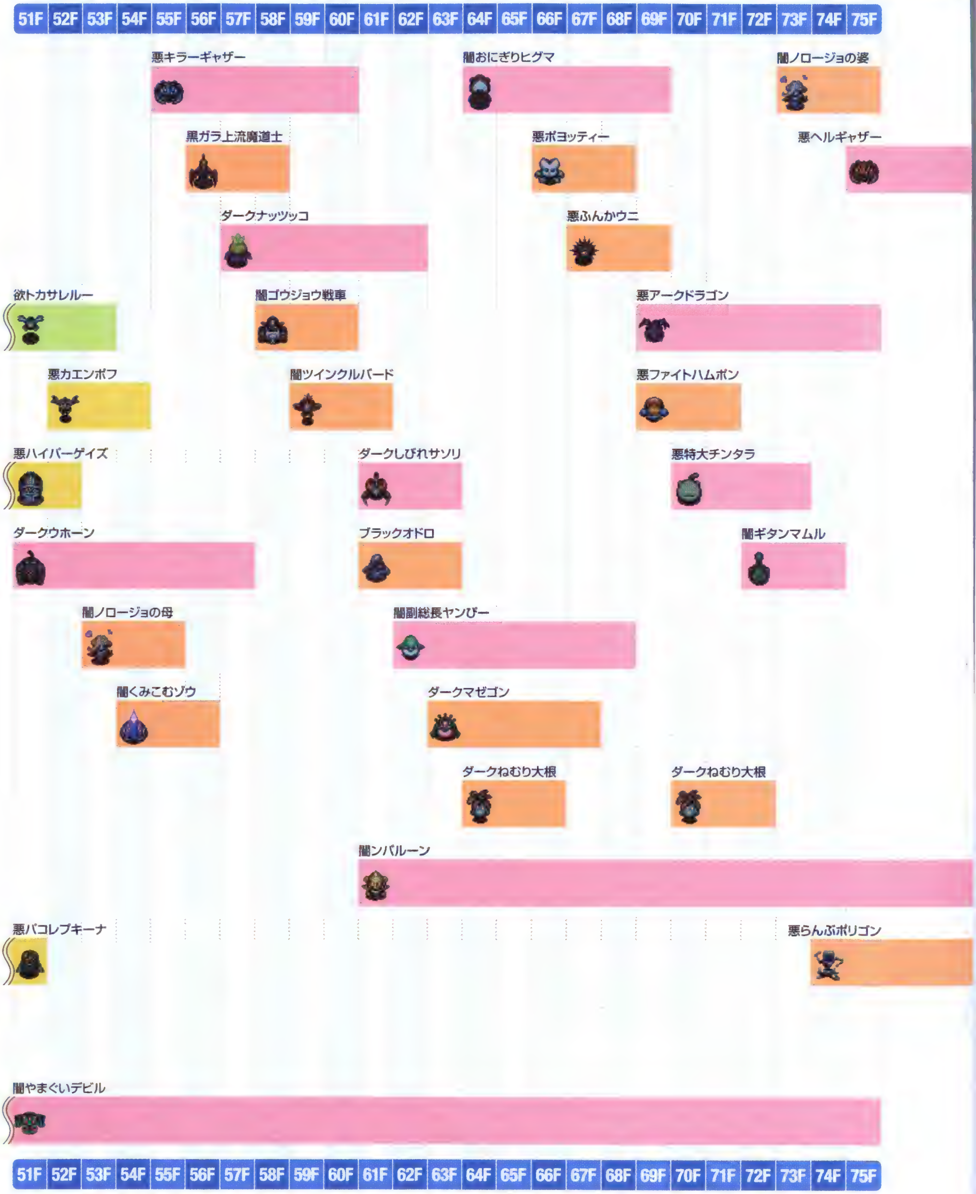
【置けずの洞窟 夜】出現モンスター分布図

表の見方

- …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター（青）
- …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★★のモンスター（緑）
- …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター（黄）
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター（橙）
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター（桃）

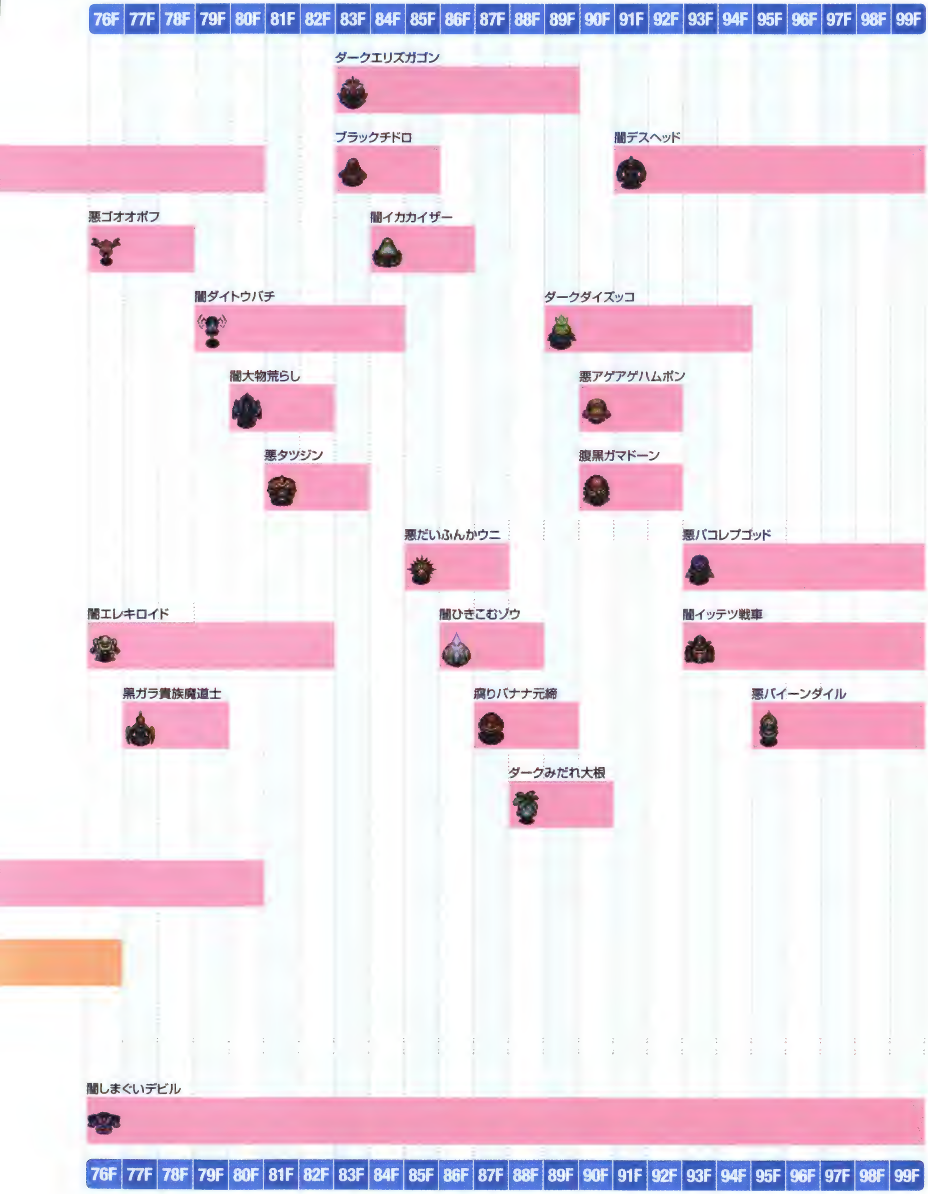


【置けずの洞窟 夜】出現モンスター分布図



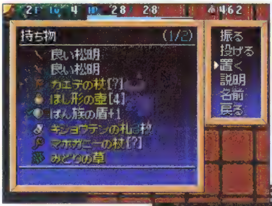
表の見方

- …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター



置けずの洞窟の概要

置けずの洞窟では、一部の例外を除き、ダンジョン内で手に入れた道具を床に置いてはいけない。仮に置いてしまった場合、その場で跡形もなく消えてしまうのだ。このルールは道具を投げた場合にも適用され、道具が生物に当たったか否かにかかわらず投げた道具は消えてしまう。ちなみにシレンの足元にある道具を拾わず、「使う」メニューでその場で使用した場合は、使用回数や枚数こそ消費するものの道具が消えることはない。道具の識別状況は、食べ物などの固定で識別されるものを除き、すべてが未識別の状態とかなりハード。なお、ダンジョンの階層は全99Fで、道具の持ち込みと仲間の同行はどちらも不可能だ。



ダンジョン内にあるお店の中だけは例外として、普通に道具を置ける。ホッとひと息つける場所だ。

道具を拾うまえには、一度道具の上に乗って足元で確認。未識別のときは、まずその場で使ってみよう。

1F～10F 置けずの洞窟

2Fからは、床に道具を置けるお店や、モンスターハウスといった特殊部屋が出現する可能性がある。モンスターハウスは、発生タイプが少々やっかいなランダムで、いつどのような形で発生するかはわからない。部屋に出入りするときは、つねにシレンのHPの状態に気を配ろう。4F～7Fでは、動く壁とともにオーラ状態のモンスターに遭遇する可能性があり、昼夜ともにコガタナバチ系やヒーポフ系などの出現階層と重なる。コガタナバチ系の特殊攻撃である混乱刺しは、ダメージが大きいうえに混乱状態になるため、オーラ状態のときはとくに注意が必要だ。接近してきたら、その場でわざと空振りして、引きつけてから攻撃していこう。

要注意モンスター

コガタナバチ
- タイプ 浮遊系
- 特徴 倒れる代わりに混乱刺しをくり出す

毒サソリ
- タイプ ドレイン系
- 特徴 毒針刺しでシレンのちからを1下げる

闇オヤジ戦車 P277
- タイプ 爆発系
- 特徴 大砲を撃ち周囲に30ダメージを与える

11F～30F 置けずの洞窟

12F～27Fにかけては、動く床やマグマ床などの特殊地形が順次登場する。また、20F～23Fまでは大津波が発生する危険も。この区間以降は、つねにお店が出現する可能性があるので、見かけたら合成や壺割りに利用しよう。夜の12F～16Fには、ダークマゼルンが現われて道具を合成する機会が生まれる。だが、落ちた道具が消滅してしまうこのダンジョンでは、道具を飲み込んだモンスターを倒してしまうと道具もいっしょに消えてしまう。ただし、昼夜の変化でモンスターが入れ替わった場合だけは、飲み込んだ道具がその場に残る。道具を合成するならば、この法則を覚えておこう。

要注意モンスター

タイガーウッホ
- タイプ ノーマル系
- 特徴 周囲にいる生物を別の生物に投げる

腹黒みどりトド P270
- タイプ 水棲系
- 特徴 道具を盗んだあとワープして逃げる

闇ンドゥルー
- タイプ ノーマル系
- 特徴 床に落ちている道具に擬態する

31F～50F 置けずの洞窟

32F～35Fまではマグマ床が出現し、それ以後は動く壁、崩れる床、動く床、動く水地形が4フロアごとに入れ替わって登場することになる。同時に、動く水地形の出現区間では全階層を通じて大津波が発生するので、その点を考慮しておくこと。ほかに注意しておきたいのが、45Fまで出現する可能性のあるンドゥバ種の対処だ。手に入れた道具は、なるべく次の階層まで持ち越して判別するといい。さらに40F～44Fの夜にはダークマゼモンが出現するため、12F～16Fのときと同じく、積極的に道具を合成していきたい。また、31Fと40F～43Fは、オーラ状態のモンスターが出現する危険地帯。かなわないと思ったら逃げよう。

要注意モンスター

闇物荒らし P280

- タイプ：ノーマル系
- 特徴：雑草で持ち物の道具を弾き飛ばす

道具に擬態したンドゥバ種は、夜種ならば昼に、昼種ならば夜に投げ捨てれば消滅してしまうのだ。

51F～90F 置けずの洞窟

52F～59Fと、68F～71F以外の区間にはつねに特殊地形が発生しており、さらに52Fからはオーラ状態のモンスターとの遭遇機会が多くなることから、シレンの装備品をきちんと成長させ、強化していないと苦しい展開になる。運よく合成の壺を手に入れたら、お店を見つけ次第、合成の場として利用しよう。ただし、お店の中＝安全圏というわけではないので、モンスターの侵入や遠距離からの攻撃には注意が必要だ。なお、この階層から新たに設置されるようになるゲージ消失のワナにかかると、HPや満腹度の状態が認識できなくなる。状態変化を解除するまでは、できるだけモンスターとの戦いを避けるようにすること。

要注意モンスター

ギタンマムル P2[illegible]

- タイプ：ノーマル系
- 特徴：特性により直接攻撃がほぼ効かない

悪タツジン P286

- タイプ：ノーマル系
- 特徴：シレンが装備中の武器、盾、腕輪を弾く

腐りバナナ元締 P290

- タイプ：ノーマル系
- 特徴：バナナ状態になるバナナブレスを吐く

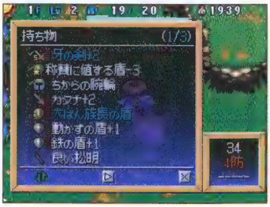
91F～99F 置けずの洞窟

91Fからは階段のワナが設置される。階段に偽装しているこのワナは、昼はまだしも、夜はすごい松明やあかりの巻物を使用して、広範囲の視界を確保しておかないと踏んでしまう可能性が高い。階段を目にしても安心せず、HPを事前に回復したり、周囲にモンスターがいない状態で踏むようにしたい。また、92Fからは昼にイッテツ戦車、93Fからは夜に闇イッテツ戦車が出現する。盾に<爆発半減>の印を刻んでおき、爆発への対策をとっておこう。なお、ダンジョンの最深部にある置けずの宝部屋に到着すると、使い捨ての板系の盾の最高レベルである、称賛に値する盾が入手できる。

要注意モンスター

テリブルラビ P284

- タイプ：ノーマル系
- 特徴：フロア内の生物を周囲に引き寄せる



称賛に値する盾は基本性能は優秀だが、ダメージを受けるたびに印の効果で強化値が下がっていく。

ダンジョンガイド 9

トラップ・ゾーン

ラクタタ村の村長の家にあるダンジョンで、呪術師たちの修行の場にもなっている。その名のとおり、ワナ師になったシレンが拾ったワナを駆使してモンスターを倒していく。

入口	ラクタタ村
探索タイミング	エンディング後
レベル	1から
持込	不可能
仲間同行	不可能
昼夜変化	昼のみ
救助回数	3回
フロア数	25F/99F
ボス戦	なし
ジャガーの宝物殿	なし

ダンジョンデータ

道具一覧

分類	名称	床	店	変	モ	ご
武器	ヤシの棒	○	×	○	○	○
	くすんだ金の剣	○	○	○	○	○
	かまいたち	×	◎	×	×	○
	おねむガラガラ	×	◎	×	×	○
	空の刃	○	×	○	○	○
	ボロいつるはし	○	×	○	○	○
	光の刃	○	×	×	×	○
	しびれ刀	×	◎	×	×	○
	鋼の刃	○	×	○	○	○
	真っ暗棒	×	◎	×	×	○
	水斬りの剣	○	×	○	○	○
	ボロいマトック	○	×	○	○	○
	戦神の斧	×	◎	×	×	○
	ボロい木づち	○	○	○	○	○
	封印棒	×	◎	×	×	○
	一ツ目殺し	○	×	○	○	○
	カタナ	○	×	○	○	○
	混乱の手斧	×	◎	×	×	○
	ドレイン斬り	○	×	○	○	○
	三日月刀	○	×	○	○	○
	獣の牙	○	×	○	○	○
	火の刃	×	◎	×	×	○
	どうたぬき	○	○	○	○	○
	トカゲ斬りの刃	○	×	○	○	○
	隕石の刃	×	◎	×	×	○
	朱剛石の刃	×	◎	×	×	○
	カブラの刀	×	★	×	×	×
	使い捨て刀	○	×	×	×	○
盾	ヤシの盾	○	×	○	○	○
	ハラモチの盾	○	○	○	○	○
	見切りの盾	×	◎	×	×	○
	くすんだ金の盾	○	○	○	○	○
	反撃の盾	○	○	○	○	○
	福果の盾	×	◎	×	×	○
	鋼の盾	○	×	○	○	○
	動かずの盾	○	○	○	○	○
	どんぶりの盾	×	◎	×	×	○
	爆発隠の盾	○	○	○	○	○
	鉄の盾	○	×	○	○	○
	ややゲイズな盾	×	◎	×	×	○
	金庫の盾	○	×	○	○	○
	変換の盾	×	◎	×	×	○
	錠前の盾	○	×	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
盾	ばん族の盾	○	×	○	○	○
	獣の盾	○	○	○	○	○
	トカゲの盾	×	◎	×	×	○
	隕石の盾	×	◎	×	×	○
	重い盾	○	×	○	○	○
	朱剛石の盾	×	◎	×	×	○
	風魔鉄の盾	×	★	×	×	×
	使い捨ての板	○	×	×	×	○
腕輪	遠投の腕輪	○	○	○	○	○
	回復の腕輪	○	◎	○	○	○
	混乱よけの腕輪	○	○	○	○	○
	呪いよけの腕輪	○	◎	○	○	○
	睡眠よけの腕輪	○	○	○	○	○
	毒消しの腕輪	○	○	○	○	○
	保持の腕輪	○	○	○	○	○
	ちからの腕輪	○	○	○	○	○
	ヘタ投げの腕輪	○	○	○	○	○
	弾きよけの腕輪	×	★	×	×	×
	透視の腕輪	×	★	×	×	×
	ワナ師の腕輪	○	◎	×	×	○
	気配察知の腕輪	×	★	×	×	×
	道具感知の腕輪	×	★	×	×	×
草	雑草	×	×	×	○	×
	薬草	○	○	○	○	○
	弟切草	○	○	○	○	○
	いやし草	○	○	○	○	○
	命の草	○	○	○	○	○
	胃拡張の種	○	○	○	○	○
	しあわせ草	×	★	×	×	×
	毒消し草	○	○	○	○	○
	ちからの草	○	◎	○	○	○
	毒草	×	×	×	○	×
	すばやさ草	○	○	○	○	○
	混乱草	×	×	×	○	×
	睡眠草	×	×	×	○	×
	狂戦士の種	×	×	×	○	×
	高飛び草	○	○	○	○	○
	ドラゴン草	○	○	○	○	○
	パワーアップ草	○	○	○	○	○
	無敵草	×	◎	×	×	×
	復活の草	○	◎	○	○	○
	成長の種	○	○	○	○	○
	やりなおし草	×	★	×	×	×

分類	名称	床	店	変	モ	ご
巻物	あかりの巻物	○	○	○	○	○
	おはらいの巻物	○	○	○	○	○
	天の恵みの巻物	○	○	○	○	○
	地の恵みの巻物	○	○	○	○	○
	メッキの巻物	○	○	○	○	○
	混乱の巻物	○	○	○	○	○
	バクスイの巻物	○	○	○	○	○
	真空斬りの巻物	○	○	○	○	○
	全滅の巻物	×	★	×	×	×
	ゾワゾワの巻物	○	○	○	○	○
	ワナ消しの巻物	○	○	○	○	○
	困った時の巻物	○	◎	○	○	○
	壺増大の巻物	○	◎	○	○	○
	与薬の巻物	○	○	○	○	○
	聖域の巻物	○	◎	○	○	○
	脱出の巻物	×	○	×	×	×
	白紙の巻物	○	◎	×	×	○
	バナナの巻物	○	○	○	○	○
	魔物部屋の巻物	×	○	×	×	○
	ワナの巻物	○	○	○	○	○
	水がれの巻物	○	○	○	○	○
	ねだやしの巻物	×	★	×	×	×
	ひきよせの巻物	○	◎	○	○	○
	吸い出しの巻物	○	◎	○	○	○
	オーラ消しの巻物	○	○	○	○	○
	紹介状	×	○	×	×	○
壺	合成の壺	○	◎	×	○	○
	強化の壺	×	★	×	×	×
	おはらいの壺	○	○	×	○	○
	祝福の壺	×	★	×	×	×
	換金の壺	○	×	×	○	○
	変化の壺	○	○	×	○	○
	やりすごしの壺	○	○	×	○	×
	ただの壺	○	○	×	○	×
	背中の壺	○	◎	×	○	○
	水がめ	×	○	×	×	○
	油壺	×	○	×	×	○
	チョコの壺	○	○	×	○	○
杖	痛み分けの杖	○	○	○	○	○
	一時しのぎの杖	○	○	○	○	○
	かなしばりの杖	○	○	○	○	○
	場所がえの杖	○	○	○	○	○
	吹き飛ばしの杖	○	○	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
杖	封印の杖	○	○	○	○	○
杖	身代わりの杖	×	○	×	×	○
杖	転ばぬ先の杖	○	○	○	○	○
杖	トンネルの杖	○	×	○	○	○
杖	飛びつきの杖	○	×	○	○	○
杖	鈍足の杖	○	○	○	○	○
杖	不幸の杖	○	○	○	○	○
杖	ワナ消しの杖	○	○	○	○	○
杖	魔道の杖	○	○	○	○	○
杖	雷光の杖	○	○	○	○	○
札	睡眠の札	○	◎	○	○	○
札	封印の札	○	○	○	○	○
札	混乱の札	○	○	○	○	○
札	空振りの札	○	◎	○	○	○
札	ゾワゾワの札	○	◎	○	○	○
札	影縫いの札	○	○	○	○	○
札	加速の札	○	○	○	○	×
札	鈍足の札	○	◎	○	○	○
札	狂戦士の札	○	○	○	○	○
食べ物	青いバナナ	○	×	○	○	×
食べ物	黄色いバナナ	○	○	○	○	×
食べ物	完熟バナナ	○	○	×	○	×
食べ物	くさったバナナ	×	×	×	○	×

分類	名称	床	店	変	モ	ご
食べ物	焼きバナナ	×	◎	×	×	×
食べ物	チョコバナナ	×	★	×	×	×
食べ物	おにぎり	×	×	×	○	×
矢	木の矢	×	○	○	○	×
矢	鉄の矢	×	○	○	○	×
矢	銀の矢	×	○	×	○	×
矢	会心の矢	×	○	×	×	×
矢	毒矢	×	○	×	×	×
矢	吹き飛ばしの矢	×	○	×	○	×
矢	必中の矢	×	○	×	×	×
矢	とどめの矢	×	○	×	×	×
矢	生気の矢	×	○	×	×	×
石	石	×	○	○	○	×
石	デブータの石	×	○	○	○	×
石	爆弾石	×	○	×	×	×
ワナ	転び石のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	サビのワナ	○	×	×	×	×
ワナ	装備外しのワナ	○	×	×	×	×
ワナ	たたりのワナ	○	×	×	×	×
ワナ	デロデロのワナ	○	×	×	×	×
ワナ	モンスターのワナ	○	×	×	×	×
ワナ	召喚のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	ワナ増えのワナ	○	×	×	×	×

分類	名称	床	店	変	モ	ご
ワナ	落し穴のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	バネのワナ	○	×	×	×	×
ワナ	丸太のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	一方通行のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	魔物活性化のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	回転板のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	睡眠のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	鈍足のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	影縫いのワナ	○	×	×	×	×
ワナ	バナナのワナ	○	×	×	×	×
ワナ	イカリのワナ	○	×	×	×	×
ワナ	目つぶしのワナ	○	×	×	×	×
ワナ	木の矢のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	鉄の矢のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	毒矢のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	落石のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	鉄塊のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	爆発のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	大爆発のワナ	○	×	×	×	×
ワナ	空腹のワナ	○	×	×	×	×
他	ギタン	○	×	×	○	×

ワナ一覧

名称	設置フロア
木の矢のワナ	1F～9F
落し穴のワナ	1F～70F
イカリのワナ	1F～99F
一方通行のワナ	1F～99F
回転板のワナ	1F～99F
影縫いのワナ	1F～99F
空腹のワナ	1F～99F
転び石のワナ	1F～99F
サビのワナ	1F～99F
召喚のワナ	1F～99F

名称	設置フロア
睡眠のワナ	1F～99F
鈍足のワナ	1F～99F
装備外しのワナ	1F～99F
大爆発のワナ	1F～99F
たたりのワナ	1F～99F
デロデロのワナ	1F～99F
毒矢のワナ	1F～99F
爆発のワナ	1F～99F
バナナのワナ	1F～99F
バネのワナ	1F～99F

名称	設置フロア
魔物活性化のワナ	1F～99F
丸太のワナ	1F～99F
目つぶしのワナ	1F～99F
モンスターのワナ	1F～99F
ワナ増えのワナ	1F～99F
鉄の矢のワナ	10F～19F
鉄塊のワナ	20F～99F
落石のワナ	20F～99F

特殊部屋一覧

名称	設置フロア
お店	26F～99F（※1）
財宝部屋	26F～31F、36F～39F、44F～55F、60F～63F、68F～79F、84F～87F、92F～99F
モンスターハウス	2F～99F

※1……高級店は26F～99Fに出現

仕掛け【特殊地形】一覧

名称	設置フロア
動く床	8F～11F、16F～19F、32F～35F、40F～43F、56F～59F、64F～67F、80F～83F、88F～91F
一方通行地帯	4F～7F、12F～15F、20F～31F、36F～39F、44F～51F

風来見聞録　ワナの取り扱いについて

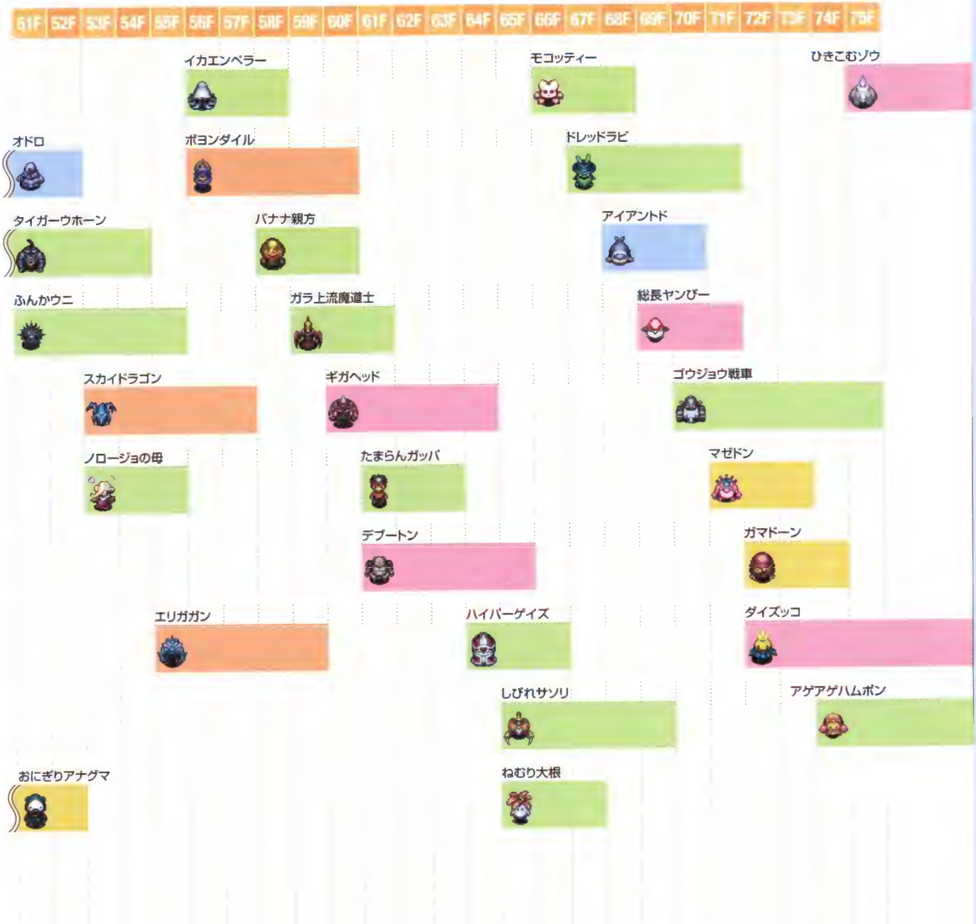
トラップ・ゾーンでは、ほかのダンジョンとは異なりワナが道具として扱われる。シレンがワナを道具として使うためには、本来ならワナ師の腕輪が必要だが、ここでは武器や盾などと同様に、床に落ちているワナの上に乗ればそのまま拾うことができる。ワナは再び床に置いたり、モンスターに投げてたりして使用し、その効果はモンスターが踏んだり、投げ当てた時点で発揮される。なお、ほかのダンジョンでワナを扱えるワナ師の腕輪はこのダンジョンでのみ入手可能な道具だ。

【トラップ・ゾーン】出現モンスター分布図

表の見方

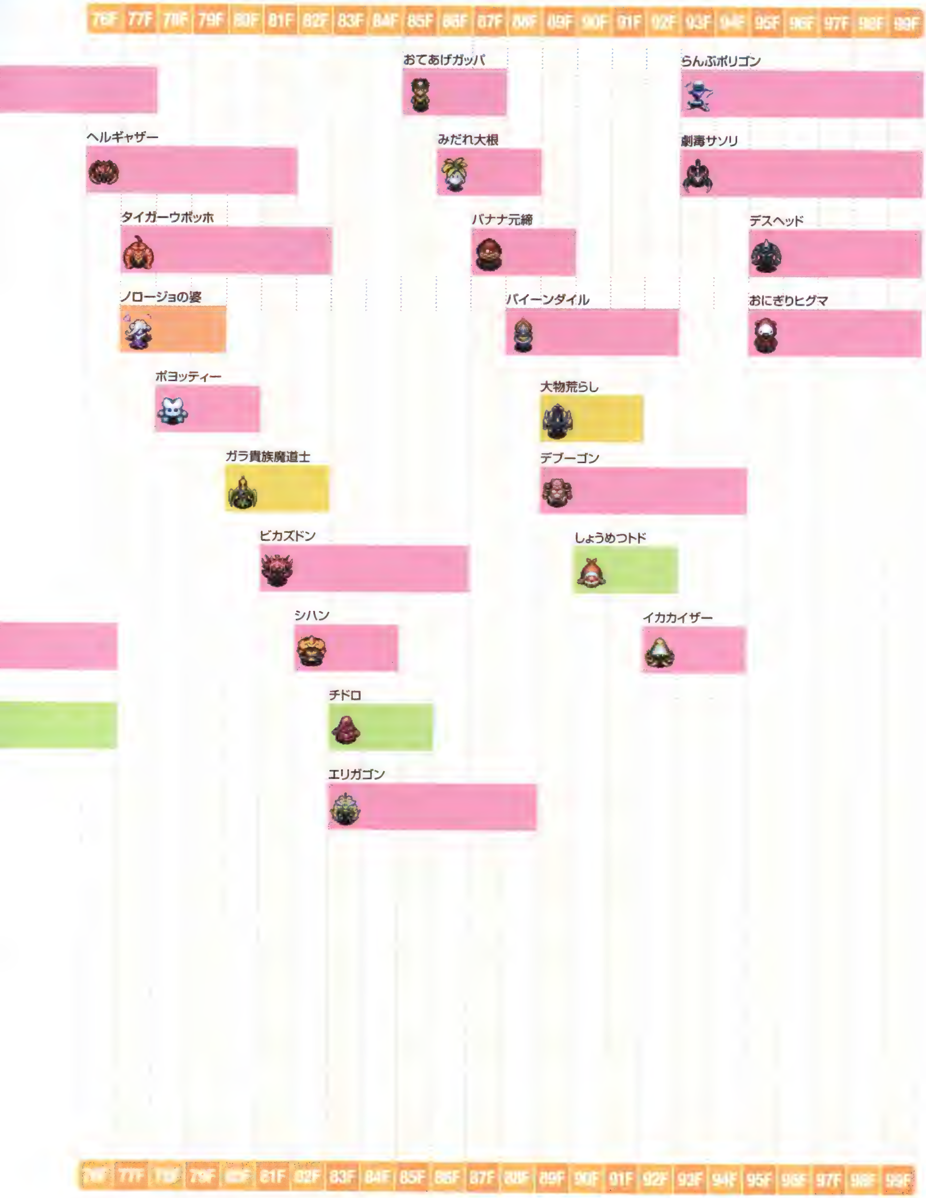
…倒したときに獲得できる成長度が★〜★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が★★★〜★★★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆〜☆★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆★★〜☆★★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★〜☆☆のモンスター

【トラップ・ゾーン】出現モンスター分布図



表の見方

- (青) …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- (緑) …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- (黄) …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- (橙) …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- (桃) …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター



トラップ・ゾーンの概要

トラップ・ゾーンの最大の特徴は、本来はモンスターと並び、シレンを絶えず苦しめる存在のワナが、武器や盾と同じ道具として扱われること。このダンジョンに限っては、ワナの効果による状態変化の恐怖を味あわずにすむのだ。ただし、その代わりにここでは普通にモンスターを倒しても経験値が1しか得られない。モンスターをワナにかけ、そのうえで倒すことによって、ようやく基本の経験値を得られるというルールなのだ。さらに、モンスターをワナにかけた回数に応じて、獲得経験値の値が2倍、4倍といった具合に増えていく。つまり、いかにワナを活用して、獲得経験値を増やすかが、クリアに向けての重要な要素となる。

上画面には部屋に置かれているワナの位置が表示される。この情報をもとにワナの回収に向かおう。

一度仕掛けたワナを再び入手して使うことはできない。どこに置くのがベストかをよく考えよう。

1F～9F トラップ・ゾーン

1F～5Fまでには、素手でも倒せるモンスターたちが出現する。まずはこの階層を利用して、ワナを利用した戦い方を身につけよう。ここでは、ワナだけを使ってモンスターを倒そうとするのではなく、事前に道具を使って状態変化させ、身動きを封じるなどワナを使いやすい状況を作り出すことが重要。また、視界の悪い通路ではむりにワナを使わずに、戦いを避けるか直接攻撃で戦って、ワナを節約することも大切だ。なお、3F～6Fにかけて出現する一方通行地帯は、部屋の中に一方通行のワナが敷き詰められている場所のこと。モンスターが足を踏み入れると、その順路に従い移動するため、その着地点で倒せれば一気に経験値が稼げる。

要注意モンスター

すいだすゾウ

タイプ ドレイン系

特徴 状態変化を吸収して自身の攻撃力を強化

トラップ・ゾーンでは、クロンの風が吹きやすい。最初の風が吹いたら、すぐに階段を目指そう。

10F～19F トラップ・ゾーン

この階層からは、デブータや吹き飛びカートなどの遠距離攻撃を得意とするモンスターが数多く出現するため、必然的にデブータの石や吹き飛ばしの矢といった飛び道具が集めやすくなる。ワナのダンジョンだからといって、すべてのモンスターをワナにかける必要はない。遠距離から攻撃してくるモンスターは飛び道具で倒してしまおう。12F～16Fには、一方通行地帯が出現するが、この区間はフィアーラビやまわるポリンゴンなどやっかいなモンスターの姿を数多く見る。それらを一方通行地帯へ誘導するときは、封印の札や鈍足のワナを活用し、できるだけ危険を取り除こう。

要注意モンスター

吹き飛ばしカート

タイプ ノーマル系

特徴 倍速1回攻撃で吹き飛ばしの矢を撃つ

ワナにかけやすいとはいえ、その特殊攻撃には要注意。状態変化させてからワナにかければ安全だ。

20F～25F トラップ・ゾーン

まずは、この階層のすべてのフロアに一方通行地帯が発生する可能性がある。経験値を大量獲得できるチャンスなので、大量の一方通行のワナの部屋を見かけたらうまく活用していきたい。また、この階層からは比較的大きなダメージを与えられる鉄塊のワナ（32～38ダメージ）と落石のワナ（16～20ダメージ）が配置される。これらのワナを利用すれば、いままでよりもモンスターをワナで倒しやすくなるのだ。注意すべきモンスターはオヤジ戦車とばくれつウニだが、爆発隠の盾を手に入れてしまえばそれほど怖くはないだろう。ちなみに、初回クリア時に限り、25Fの階段までたどり着ければダンジョンから脱出となる。

要注意モンスター

ばくれつウニ P291

タイプ 一ツ目系、爆発系、水棲系

特徴 HPが20%以下になると爆発する

初回クリア時のごほうびはワナ師の腕輪。シレンが来るのを待ち受けていた呪術師から渡される。

26F～70F トラップ・ゾーン

初回クリア後、再びダンジョンに挑戦すると探索できる階層。設置されるワナの種類は25Fまでと同様だが、ここからは床に落ちている道具として、新たにワナ師の腕輪とギタンが出現するようになる。さらに、26F以降からはようやくお店も出現する。いつでも利用できるようギタンをたくさん集めておこう。また、26F～31F、36F～39F、44F～51Fの階層には一方通行地帯が発生するので、見かけたら活用しておきたい。モンスターとの戦いでは、苦戦しそうな相手にはバナナのワナを投げてバナナ状態にしたあと、爆発のワナを投げるというのが必勝パターン。そのほかにも、いろいろなワナの組み合わせを試してみよう。

要注意モンスター

アイアントド P278

タイプ 水棲系

特徴 持ち物を盗んだあとワープして逃げる

いざというときのために、高飛び草と同じ効果を持つバネのワナを手元に残しておくといい。

71F～99F トラップ・ゾーン

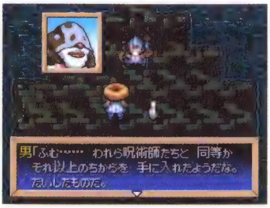
70Fから続くこの階層には、一方通行地帯は発生せず、特殊地形は動く床のみとなる。出現するモンスターは、77F～79Fのノロージョの婆や89F～91Fの大物荒らしなど前階層までの同種族と比べると、より直接的にシレンの持ち物に影響を及ぼしてくるモンスターが多くなる。隣接されるまえにワナで状態変化させたり、ダメージを与えておくといい。また、シレン自身が特殊攻撃でマイナスの状態変化にされてしまう危険も増すので、階層ごとに複数の腕輪を使い分けられるようにしておこう。なお、99Fの階段を降りると、再び呪術師の男が待ち受ける最深部にたどり着く。

要注意モンスター

おてあげガッパ P282

タイプ 水棲系

特徴 床に落ちているあらゆる道具を投げる



2回目の最深部にも呪術師の男がいるが、今度は会話ができるのみで、クリア報酬の道具はもらえない。

ダンジョンガイド 10

あがらずの森

モンキービレッジのお店の木が枯れたことで、店内の床に開いた穴から入れるダンジョン。店主のモンキーがのぞいた限り、このダンジョンではレベルを上げられないらしい。

入口	モンキービレッジ
探索タイミング	エンディング後
レベル	1から
持込	不可能
仲間同行	不可能
昼夜変化	昼のみ
救助回数	3回
フロア数	50F
ボス戦	なし
ジャガーの宝物殿	なし

ダンジョンデータ

道具一覧

	名称	床	店	変	モ	ご
武器	ヤシの棒	×	×	○	○	○
	くすんだ金の剣	○	×	○	×	○
	かまいたち	○	◎	○	○	○
	おねむガラガラ	○	×	○	○	○
	空の刃	×	○	×	×	×
	光の刃	○	×	○	○	○
	しびれ刀	○	×	○	○	○
	銅の刃	×	×	○	○	○
	真っ暗棒	○	×	○	○	○
	水斬りの剣	×	○	×	×	×
	ボロいマトック	○	×	○	○	○
	戦神の斧	×	◎	×	×	×
	ボロい木づち	×	○	×	×	×
	封印棒	○	×	○	○	○
	一ツ目殺し	×	○	×	×	×
	カタナ	×	×	○	○	○
	混乱の手斧	○	×	○	○	○
	ドレイン斬り	×	○	×	×	×
	三日月刀	×	○	×	×	×
	獣の牙	○	×	○	○	○
	火の刃	○	×	○	○	○
	どうたぬき	○	×	○	○	○
	トカゲ斬りの刃	×	○	×	×	×
	隕石の刃	○	○	○	○	○
	朱剛石の刃	○	○	○	○	○
	カブラの刀	×	★	×	×	×
	使い捨て刀	×	★	×	×	×
盾	ヤシの盾	×	×	○	○	○
	ハラモチの盾	○	×	○	○	○
	見切りの盾	○	×	○	○	○
	くすんだ金の盾	○	×	○	○	○
	反撃の盾	○	×	○	○	○
	銅の盾	×	×	○	○	○
	動かずの盾	×	◎	×	×	×
	どんぶりの盾	×	◎	×	×	×
	爆発隠の盾	○	×	○	○	○
	鉄の盾	×	×	○	○	○
	ややゲイズな盾	×	◎	×	×	×
	変換の盾	×	◎	×	×	×
	ややギャドンな盾	○	×	○	○	○
	ばん族の盾	○	×	○	○	○
	獣の盾	○	×	○	○	○
	トカゲの盾	○	×	○	○	○

	名称	床	店	変	モ	ご
盾	隕石の盾	○	○	○	○	○
	重い盾	○	×	○	○	○
	朱剛石の盾	○	○	○	○	○
	風魔鉄の盾	×	★	×	×	×
	使い捨ての板	×	★	×	×	×
腕輪	回復の腕輪	×	◎	×	×	×
	混乱よけの腕輪	○	○	○	○	○
	呪いよけの腕輪	×	★	×	×	×
	睡眠よけの腕輪	○	○	○	○	○
	毒消しの腕輪	○	○	○	○	○
	保持の腕輪	○	○	○	○	○
	ちからの腕輪	○	○	○	○	○
	水グモの腕輪	×	◎	×	×	×
	弾きよけの腕輪	×	★	×	×	×
	気配察知の腕輪	○	◎	○	○	○
	道具感知の腕輪	○	◎	○	○	○
草	薬草	○	○	○	○	○
	弟切草	○	○	○	○	○
	いやし草	○	○	×	×	×
	命の草	×	○	×	×	×
	毒消し草	×	×	○	○	○
	ちからの草	○	○	○	○	○
	毒草	×	×	×	○	×
	すばやさ草	○	×	○	○	○
	混乱草	×	×	×	○	×
	高飛び草	○	×	○	○	○
	めぐすり草	○	×	○	○	○
	ドラゴン草	○	×	○	○	○
	無敵草	×	○	×	×	×
	復活の草	×	○	×	×	×
	成長の種	○	×	○	○	○
巻物	あかりの巻物	○	×	○	○	○
	おはらいの巻物	○	○	○	○	○
	天の恵みの巻物	○	○	○	○	○
	地の恵みの巻物	○	○	○	○	○
	メッキの巻物	○	○	○	○	○
	混乱の巻物	○	○	○	○	○
	バクスイの巻物	○	○	○	○	○
	真空斬りの巻物	○	○	○	○	○
	全滅の巻物	×	★	×	×	×
	ゾワゾワの巻物	○	○	○	○	○
	困った時の巻物	○	○	○	○	○
	壺増大の巻物	○	○	×	×	×

	名称	床	店	変	モ	ご
巻物	聖域の巻物	×	○	×	×	×
	水がれの巻物	○	○	○	○	○
	ねだやしの巻物	×	★	×	×	×
	吸い出しの巻物	○	○	○	○	○
	紹介状	○	○	×	×	○
壺	保存の壺	○	○	×	○	○
	合成の壺	○	○	×	○	○
	強化の壺	×	○	×	×	×
	祝福の壺	○	○	×	×	×
	換金の壺	○	×	×	○	○
	変化の壺	○	○	×	○	○
	やりすごしの壺	○	○	×	○	○
	背中の壺	○	○	×	○	○
	トドの壺	○	×	×	○	○
	チョコの壺	○	○	×	○	○
杖	一時しのぎの杖	○	○	○	○	○
	かなしばりの杖	○	○	○	○	○
	場所がえの杖	○	×	○	○	○
	吹き飛ばしの杖	○	×	○	○	○
	封印の杖	○	○	○	○	○
	身代わりの杖	○	○	○	○	○
	転ばぬ先の杖	○	○	○	○	○
	飛びつきの杖	○	×	○	○	○
	鈍足の杖	○	○	○	○	○
	魔道の杖	○	×	○	○	○
	雷光の杖	○	○	○	○	○
札	睡眠の札	○	○	○	○	○
	封印の札	○	○	○	○	○
	混乱の札	○	○	○	○	○
	空振りの札	○	○	○	○	○
	ゾワゾワの札	○	○	○	○	○
	影縫いの札	○	○	○	○	○
食べ物	青いバナナ	○	×	○	○	×
	黄色いバナナ	○	○	○	×	×
	完熟バナナ	×	○	×	×	×
	焼きバナナ	×	◎	×	×	×
	チョコバナナ	×	★	×	×	×
	おにぎり	×	×	×	○	×
矢	木の矢	×	×	×	○	×
	鉄の矢	×	×	×	○	×
石	石	○	○	○	○	×
	デブータの石	×	○	×	×	×
他	ギタン	○	×	×	×	×

ワナ一覧

名称	設置フロア
回転板のワナ	1F〜50F
影縫いのワナ	1F〜50F
木の矢のワナ	1F〜50F
空腹のワナ	1F〜50F
ゲージ消失のワナ	1F〜50F
転び石のワナ	1F〜50F
召喚のワナ	1F〜50F
装備外しのワナ	1F〜50F
毒矢のワナ	1F〜50F
鈍足のワナ	1F〜50F
爆発のワナ	1F〜50F
目つぶしのワナ	1F〜50F
落し穴のワナ	5F〜50F
たたりのワナ	5F〜50F
デロデロのワナ	5F〜50F

仕掛け【扉】とキラリと光るモノ一覧

名称	設置フロア
ヤリ扉	12F〜15F、24F〜27F、36F〜39F、48F〜50F
鉄扉	12F〜15F、24F〜27F、36F〜39F、48F〜50F
特殊扉	12F〜15F、24F〜27F、36F〜39F、48F〜50F
キラリと光るモノ	1F〜50F

特殊部屋一覧

名称	設置フロア
お店	2F〜50F（※1）
財宝部屋	4F〜44F
モンスターハウス	2F〜50F

※1……高級店は16F〜23F、28F〜35F、40F〜47Fに出現

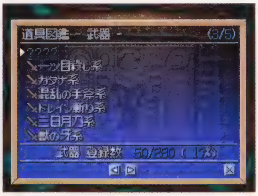
仕掛け【特殊地形】一覧

名称	設置フロア
動く水地形	11F、20F〜23F、28F〜31F、44F
動く壁	16F〜19F、32F〜35F、40F〜43F

風来見聞録

道具図鑑の武器と盾のコンプリートに向けて

ダンジョンで手に入れられる武器と盾は、基本的に各系統のLv1のみ。それ以上のLv2から最終形態のLv☆までを埋めるためには、ダンジョンでモンスターを倒して成長度を稼ぎ、レベルアップさせていくことになる。ただし、これだけですべての武器と盾の種類をコンプリートできるわけではない。なかには、さらなる条件を満たさなければ生み出せない、特別な武器と盾が存在する。それらの道具を作るためにはカタナ、カブラの刀、風魔鉄の盾の3種類の道具をそれぞれ最終形態の歴戦の名刀、大剛剣カブラ、神守大風魔に成長させたうえで、さらに下記の条件を満たす必要がある。



入手した道具はすべて道具図鑑に記録されていく。全項目のコンプリートを目指そう。

特殊な入手条件のある道具

進化させる道具	進化に必要な行動	進化後の道具
歴戦の名刀+99	モンキービレッジのかじ職人に頼んで鍛えてもらう	風魔鉄の剣
大剛剣カブラ+99	通行人のかじ営業に頼んで鍛えてもらう。ただし、事前にかじ営業を9回以上利用しておく必要がある	????
神守大風魔+99	通行人のかじ職人に頼んで鍛えてもらう	????

【あがらずの森】出現モンスター分布図

表の見方

…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

あがらずの森の概要

全50F構造のあがらずの森は、トラップ・ゾーンやバナナ王国といったほかの低階層のダンジョンとは違い、一度クリアしたあとでも全体のフロア数が変化することはない。道具の持ち込みや仲間の同行はできないが、ダンジョン内はつねに昼の状態で進める。また、床に落ちている道具は、武器と盾を除いてすべての種類が識別された状態で拾えるため、道具の判別に苦労することはない。ただし、どれだけモンスターを倒したとしても経験値はいっさい獲得できず、シレンがレベルアップすることができないのだ……。これが本ダンジョン最大の課題であり、Lv1のまま最深部まで到達することになるため、かなり困難な冒険となる。

エンディング後にモンキービレッジを訪れると、お店のモンキーがダンジョンの存在を教えてくれる。

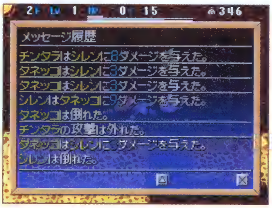
あがらずの森には、モンスターハウスは発生するが、オーラ状態のモンスターは出現しない。

1F～10F あがらずの森

レベルアップができないため、シレンのHPは基本的には15が最大値。だが、HPが全回復した状態で薬草や弟切草を飲んだり、武器や盾に刻む印によって、HPの最大値を増加させることは可能だ。そんなHP増加効果の印を持つ、隕石の刃や隕石の盾などをメインの装備にしてみるのもいい。また、HP以上に攻撃力と防御力を高めることも重要だ。幸い、1F～2Fでほぼ問題なく装備品が手に入るはずなので、あとはよりステータスの高い装備品を手に入れつつ、次から次へと装備を変更しながら進もう。天の恵みの巻物や地の恵みの巻物、合成の壺や祝福の壺を拾ったら、迷わず使用して装備品の強化値を上げていきたい。

要注意モンスター

フレフレハムポン
タイプ　ノーマル系
特徴　隣接している生物の攻撃力を上げる



1Fや2Fでも先制攻撃を受けたり、複数のモンスターを相手にすると倒れる可能性が高くなる。

11F～20F あがらずの森

15Fまでは、通路の視界が悪くなっているので、パコレプキンによる壁の中の移動を見逃さないように注意したい。12F～15Fには3種類の扉が設置されるが、13Fと15Fには遠距離攻撃をしてくるクロスカートが出現する。特殊扉の部屋で同室するのは危険なので、クロスカートはできるだけ通路におびき寄せて、矢を撃たせないような工夫をしよう。なお、10F～12Fにはマゼルン、20Fにはマゼモンが出現するため、メインの装備品を強化したり印を刻むのに活用するといい。ただし、合成する場合は、合成後のモンスターをすぐに倒せるように、状態変化を起こせる杖を用意したい。

要注意モンスター

大チンタラ
タイプ　ノーマル系
特徴　攻撃力が高い

ケンゴウ
タイプ　ノーマル系
特徴　シレンの装備している盾を後方に弾く

おばけ大根
タイプ　ノーマル系
特徴　毒草を投げてちからと行動速度を下げる

21F～30F あがらずの森

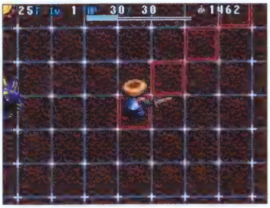
21F～23Fと28F～30Fに動く水地形が存在する。巻き込まれるとフロア内の別の場所にワープする可能性があるので、できるだけ水地形から離れた場所で戦ったほうが安心だ。24F～30Fまでは通路の視界が暗くなるため、出会い頭の攻撃を受けないように慎重に歩みを進めていくこと。また、24F～27Fは3種類の扉が設置されているので、より一層足元に気を配るのも忘れないように。モンスターとの戦いでは、ちからの値が低いとたいしたダメージが与えられずに返り討ちにあってしまう。そこで、祝福の壺にちからの草を入れて、飲んだときの強化値をさらに上げる工夫をしよう。ちからは20、装備品の強さは40が目安だ。

要注意モンスター

鬼サソリ P271

タイプ ドレイン系

特徴 毒針刺しでちからを2下げる



ステータスの高いエリガンをLv1のシレンが相手にするのは危険。できれば戦闘を回避したい。

31F～40F あがらずの森

この階層では、31Fに動く水地形、32F～35Fと40Fに動く壁が存在し、特殊地形のない合間の36F～39Fには3種類の扉が設置される。31Fと40Fは、通路の視界が悪くなることも覚えておこう。出現するモンスターは、チェインヘッドやゴロズドン、タイガーウホホなど、ただでさえ攻撃力が高いのに加え、やっかいな特殊攻撃を持ち合わせるモンスターが多い。さらに混乱草と毒草を投げるめまわし大根にも要注意。混乱よけの腕輪か毒消しの腕輪のどちらか、あるいは共鳴効果でふたつとも装備するのがベストだ。危機回避のために、バクスイの巻物や真空斬りの巻物などを常備することも忘れずに。

要注意モンスター

タイガーウホホ P275

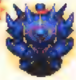
タイプ ノーマル系

特徴 周囲にいる生物を別の生物に放り投げる

チェインヘッド P297

タイプ 一ツ目系

特徴 ちからをためて痛恨の一撃を放つ



ゴロズドン P303

タイプ ノーマル系

特徴 ダメージが蓄積するとイカズチを放つ

41F～50F あがらずの森

特殊地形は、41F～43Fの動く壁、44Fの動く水地形のみとなっており、44F以降は登場しなくなる。いっぽう3種類の扉は、48Fから最終フロアである50Fまで設置される可能性がある。出現するモンスターは、44Fまでなら、前の階層に比べて直接攻撃力の高いモンスターが減るなどひと息つけそうな顔ぶれになるが、45F以降は再びやっかいな特殊攻撃を持つ相手が出揃う。階段を見つけたら、迷わず次の階層に進んでしまうほうが無難だ。なお、50Fの先にあるあがらずの宝部屋では、直接攻撃によるダメージをたまに周囲の生物に負わせる、受け流しの盾が手に入る。

要注意モンスター

ピョンダイル P264

タイプ ドラゴン系、水棲系

特徴 20ダメージののしかかり攻撃をする

ホラーラビ P284

タイプ ノーマル系

特徴 部屋にいる生物を自身の周囲に引き寄せる

親衛ヤンピー P288

タイプ ノーマル系

特徴 20ダメージのブッコミをくり出す

ダンジョンガイド 11

バナナ王国

モンキービレッジに落ちている運命のバナナを踏むと入れるダンジョン。ただし、ボロンガ村の酒場前にたたずんでいるバナナ王子に話しかけておかないとこのイベントは発生しない。

入口	モンキービレッジ
探索タイミング	エンディング後
レベル	1から
持込	不可能
仲間同行	不可能
昼夜変化	昼と夜
救助回数	3回
フロア数	30F/99F
ボス戦	なし
ジャガーの宝物殿	なし

ダンジョンデータ

道具一覧

	名称	床	店	変	モ	ご
武器	ヤシの棒	★	○	×	×	○
	くすんだ金の剣	◎	×	×	×	○
	おねむガラガラ	◎	★	×	×	○
	ボロいつるはし	◎	×	○	○	○
	しびれ刀	◎	★	×	×	○
	銅の刃	★	○	×	×	○
	真っ暗棒	◎	★	×	×	○
	ボロいマトック	◎	×	○	○	○
	戦神の斧	×	★	×	×	×
	ボロい木づち	◎	×	○	○	○
	封印棒	◎	★	×	×	○
	カタナ	★	○	×	×	○
	混乱の手斧	◎	★	×	×	○
	獣の牙	★	○	×	×	○
	火の刃	◎	★	×	×	○
	どうたぬき	★	○	×	×	○
	壊れないハンマー	×	★	×	×	×
松明	松明	○	×	○	○	×
	良い松明	○	×	○	○	×
	すごい松明	○	×	○	○	×
盾	ヤシの盾	◎	×	○	○	○
	ハラモチの盾	×	○	×	×	○
	見切りの盾	×	★	×	×	×
	くすんだ金の盾	◎	○	○	○	○
	福果の盾	×	★	×	×	×
	銅の盾	◎	×	○	○	○
	動かずの盾	×	★	×	×	×
	どんぶりの盾	×	★	×	×	×
	灯火の盾	◎	◎	×	×	○
	爆発隠の盾	×	○	×	×	○
	鉄の盾	◎	×	○	○	○
	ややゲイズな盾	×	★	×	×	×
	変換の盾	×	★	×	×	×
	ばん族の盾	◎	×	○	○	○
	獣の盾	◎	×	○	○	○
	トカゲの盾	×	○	×	×	○
	重い盾	×	○	×	×	○
腕輪	遠投の腕輪	◎	○	○	○	○
	混乱よけの腕輪	◎	○	○	○	○
	睡眠よけの腕輪	◎	○	○	○	○
	毒消しの腕輪	◎	○	○	○	○
	保持の腕輪	◎	○	○	○	○
	ちからの腕輪	◎	○	○	○	○

	名称	床	店	変	モ	ご
腕輪	弾きよけの腕輪	×	★	×	×	×
	しあわせの腕輪	×	★	×	×	×
	気配察知の腕輪	×	★	×	×	×
	道具感知の腕輪	×	★	×	×	×
草	雑草	×	×	×	○	×
	薬草	○	○	○	○	○
	弟切草	×	○	○	○	○
	いやし草	×	◎	○	○	○
	命の草	○	◎	○	○	○
	胃拡張の種	○	○	○	○	○
	しあわせ草	×	★	×	×	×
	毒消し草	○	○	○	○	○
	ちからの草	○	◎	○	○	○
	毒草	○	○	○	○	○
	すばやさ草	○	◎	○	○	○
	混乱草	○	○	○	○	○
	睡眠草	○	○	○	○	○
	狂戦士の種	○	○	○	○	○
	高飛び草	○	○	○	○	○
	めぐすり草	○	○	○	○	○
	ドラゴン草	○	○	○	○	○
	パワーアップ草	○	○	○	○	○
	無敵草	×	◎	×	×	○
	復活の草	○	◎	○	○	○
	成長の種	○	○	○	○	○
	目つぶし草	○	○	○	○	○
	やりなおし草	×	★	×	×	×
巻物	あかりの巻物	◎	○	○	○	○
	おはらいの巻物	◎	○	○	○	○
	メッキの巻物	◎	◎	○	○	○
	混乱の巻物	◎	○	○	○	○
	バクスイの巻物	◎	○	○	○	○
	真空斬りの巻物	◎	○	○	○	○
	全滅の巻物	×	★	×	×	×
	ゾワゾワの巻物	◎	○	○	○	○
	ワナ消しの巻物	◎	○	○	○	○
	困った時の巻物	◎	◎	○	○	○
	壺増大の巻物	◎	◎	○	○	○
	与薬の巻物	◎	○	○	○	○
	聖域の巻物	◎	◎	×	×	○
	脱出の巻物	◎	◎	×	×	○
	白紙の巻物	◎	◎	×	×	○
	バナナの巻物	◎	○	○	○	○

	名称	床	店	変	モ	ご
巻物	水がれの巻物	◎	○	○	○	○
	ねだやしの巻物	×	★	×	×	×
	ひきよせの巻物	◎	○	○	○	○
	吸い出しの巻物	◎	◎	○	○	○
	オーラ消しの巻物	◎	○	○	○	○
	昼夜の巻物	◎	◎	×	×	○
	タグの巻物	◎	×	×	×	×
	技回復の巻物	◎	○	○	○	○
壺	保存の壺	◎	○	×	○	○
	合成の壺	◎	◎	×	○	○
	おはらいの壺	◎	◎	×	○	○
	祝福の壺	×	★	×	×	×
	蔵の壺	◎	◎	×	○	○
	換金の壺	◎	×	×	○	×
	変化の壺	◎	○	×	○	○
	やりすごしの壺	◎	○	×	○	○
	背中の壺	○	◎	×	×	×
	トドの壺	◎	×	×	○	×
	水がめ	○	×	×	×	×
	チョコの壺	×	★	×	×	×
杖	痛み分けの杖	◎	○	○	○	○
	一時しのぎの杖	◎	○	○	○	○
	かなしばりの杖	◎	◎	○	○	○
	場所がえの杖	◎	○	○	○	○
	吹き飛ばしの杖	◎	○	○	○	○
	封印の杖	◎	○	○	○	○
	身代わりの杖	◎	◎	○	○	○
	転ばぬ先の杖	◎	◎	○	○	○
	トンネルの杖	◎	×	○	○	○
	飛びつきの杖	◎	×	○	○	○
	加速の杖	◎	○	○	○	○
	鈍足の杖	◎	◎	○	○	○
	不幸の杖	◎	◎	○	○	○
	ワナ消しの杖	◎	○	○	○	○
	魔道の杖	◎	○	○	○	○
	雷光の杖	◎	◎	○	○	○
	土塊の杖	×	★	×	×	×
札	睡眠の札	◎	◎	○	○	○
	封印の札	◎	○	○	○	○
	混乱の札	◎	○	○	○	○
	空振りの札	◎	◎	○	○	○
	ゾワゾワの札	◎	◎	○	○	○
	影縫いの札	◎	○	○	○	○

札

名称	床	店	変	モ	ご
鈍足の札	◎	◎	○	○	○

食べ物

名称	床	店	変	モ	ご
青いバナナ	○	×	○	○	×
黄色いバナナ	○	○	○	○	×
完熟バナナ	×	○	×	○	×

食べ物

名称	床	店	変	モ	ご
くさったバナナ	×	×	×	○	×
焼きバナナ	×	◎	×	×	×
チョコバナナ	×	★	×	×	×
おにぎり	×	×	×	○	×

石

名称	床	店	変	モ	ご
石	○	○	○	○	×
デブータの石	○	○	○	○	×
爆弾石	×	○	×	×	×

他

名称	床	店	変	モ	ご
ギタン	◎	×	×	○	×

ワナ一覧

名称	設置フロア
木の矢のワナ	1F～5F
回転板のワナ	1F～99F
影縫いのワナ	1F～99F
空腹のワナ	1F～99F
転び石のワナ	1F～99F
睡眠のワナ	1F～99F
たたりのワナ	1F～99F
鈍足のワナ	1F～99F

名称	設置フロア
バナナのワナ	1F～99F
魔物活性化のワナ	1F～99F
丸太のワナ	1F～99F
毒矢のワナ	1F～99F
モンスターのワナ	5F～99F
鉄の矢のワナ	6F～15F
バネのワナ	15F～99F
落石のワナ	16F～30F

名称	設置フロア
召喚のワナ	20F～99F
サビのワナ	31F～99F
装備外しのワナ	31F～99F
鉄塊のワナ	31F～99F
デロデロのワナ	31F～99F
目つぶしのワナ	31F～99F

仕掛け【扉】とキラリと光るモノ一覧

名称	設置フロア
ヤリ扉	12F～15F、28F～31F、44F～47F、60F～63F、76F～79F、96F～99F
鉄扉	12F～15F、28F～31F、44F～47F、60F～63F、76F～79F、96F～99F
特殊扉	12F～15F、28F～31F、44F～47F、60F～63F、76F～79F、96F～99F
キラリと光るモノ	1F～99F

仕掛け【特殊地形】一覧

名称	設置フロア
動く床	12F～15F、28F～31F、44F～47F、60F～63F、76F～79F、96F～99F

特殊部屋一覧

名称	設置フロア
お店	8F～11F、24F～27F、40F～43F、56F～59F、72F～75F、92F～95F（※1）
財宝部屋	12F～15F、28F～31F、44F～47F、60F～63F、76F～79F、96F～99F
モンスターハウス	2F～99F

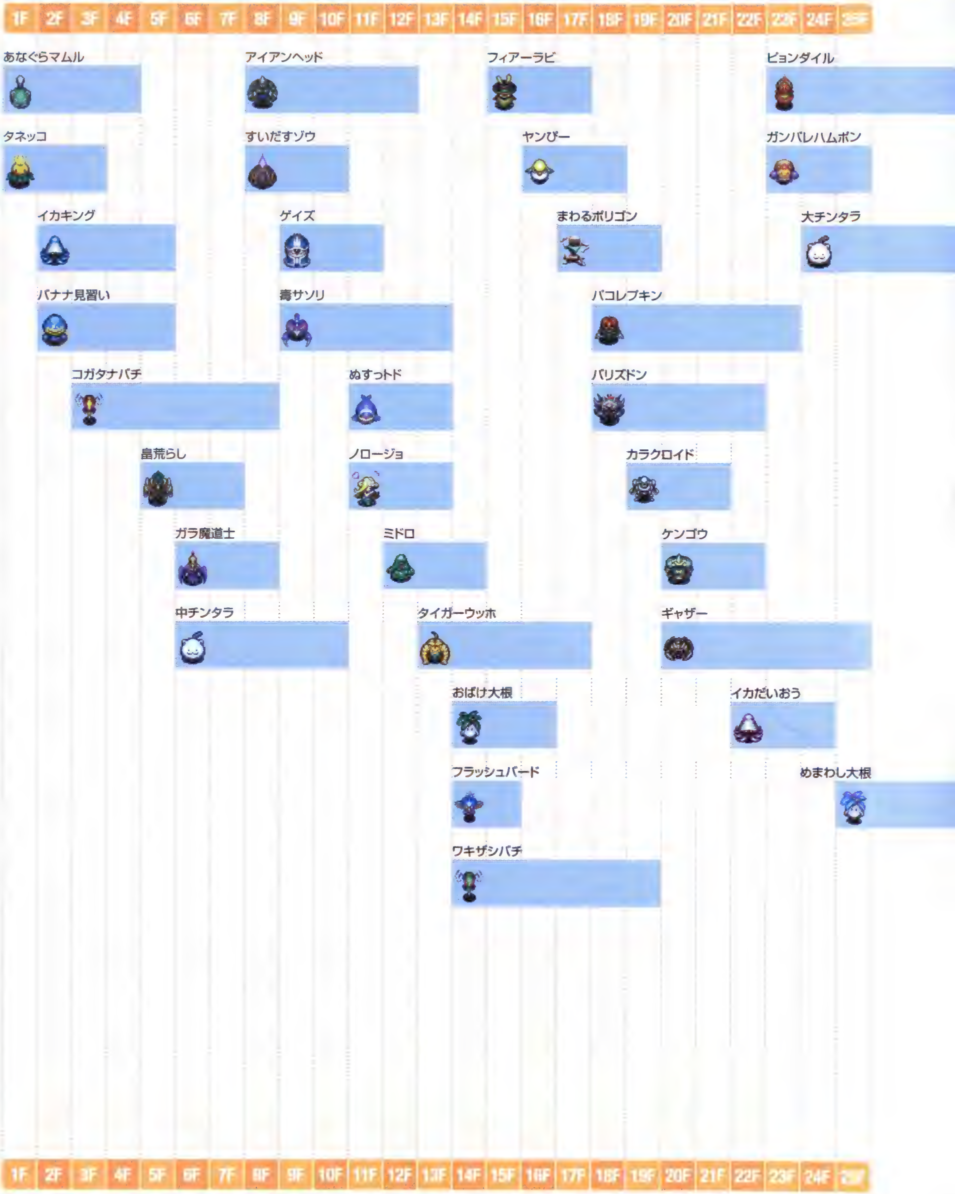
※1……高級店は12F～15F、28F～31F、44F～47F、60F～63F、76F～79F、96F～99Fに出現

風来見聞録 いざ、バナナ王国へ

バナナ王国を冒険するためには、バナナ王子との出会いを済ませておくことが前提となる。もしエンディングまでにバナナ王子と会話をしていない場合は、ボロンガ村の酒場前におもむき、彼に話しかけておこう。そのあと、モンキービレッジに移動すると、お店のある建物の前方に不自然に置かれたバナナの皮が目に入るはずだ。

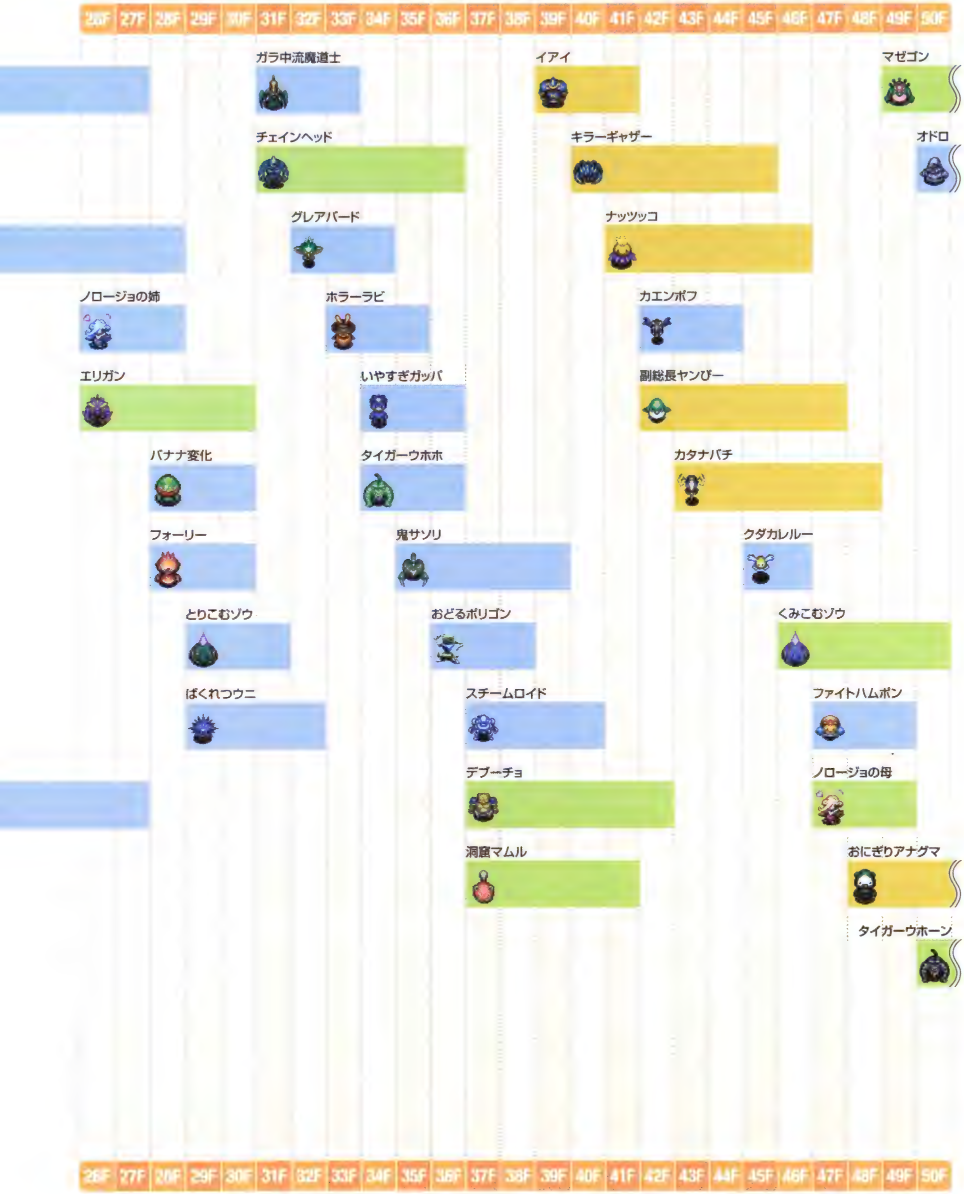
これまで口を開くことのなかったバナナ王子から、バナナ王国の秘密が明かされる。

【バナナ王国 昼】出現モンスター分布図

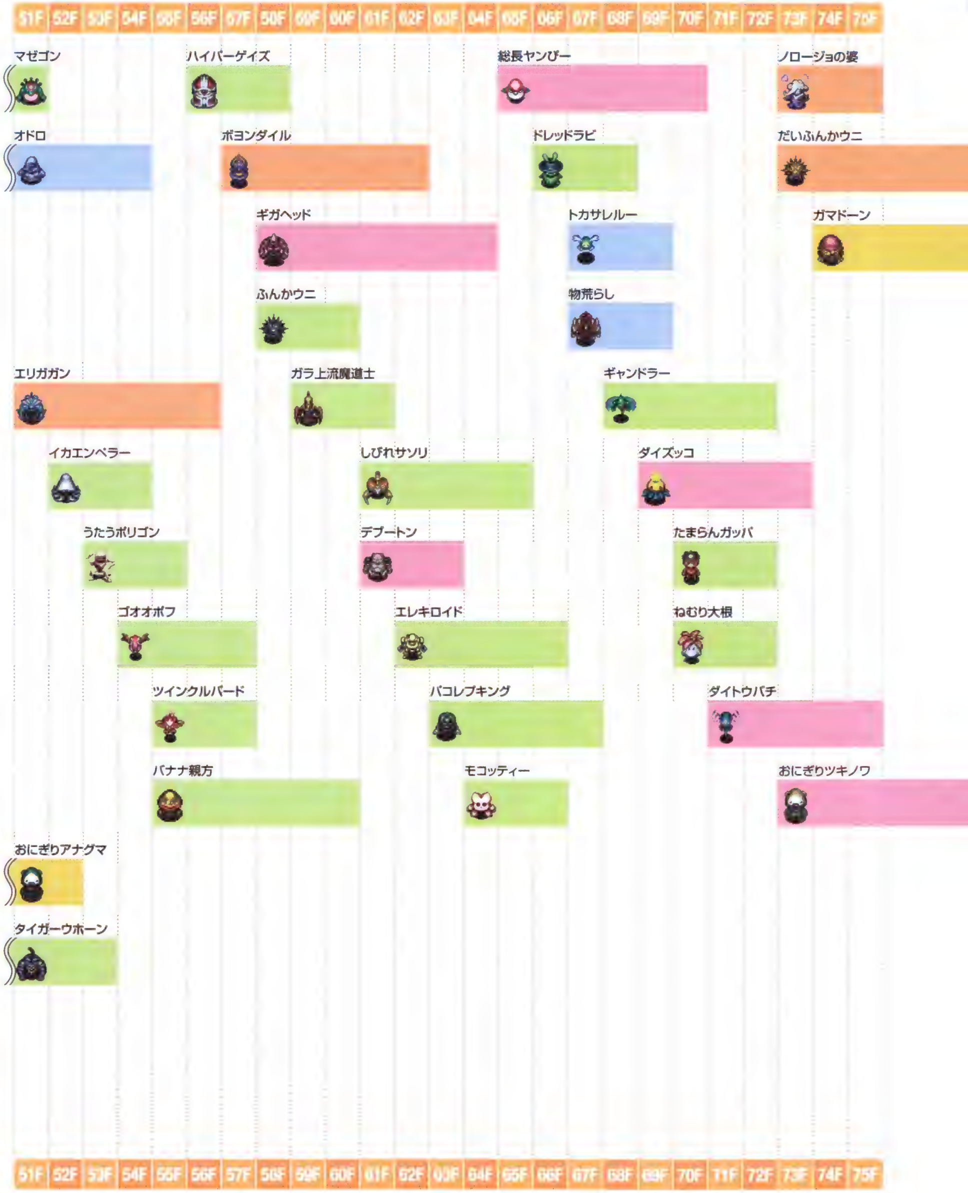


表の見方

…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター



【バナナ王国 昼】出現モンスター分布図



表の見方

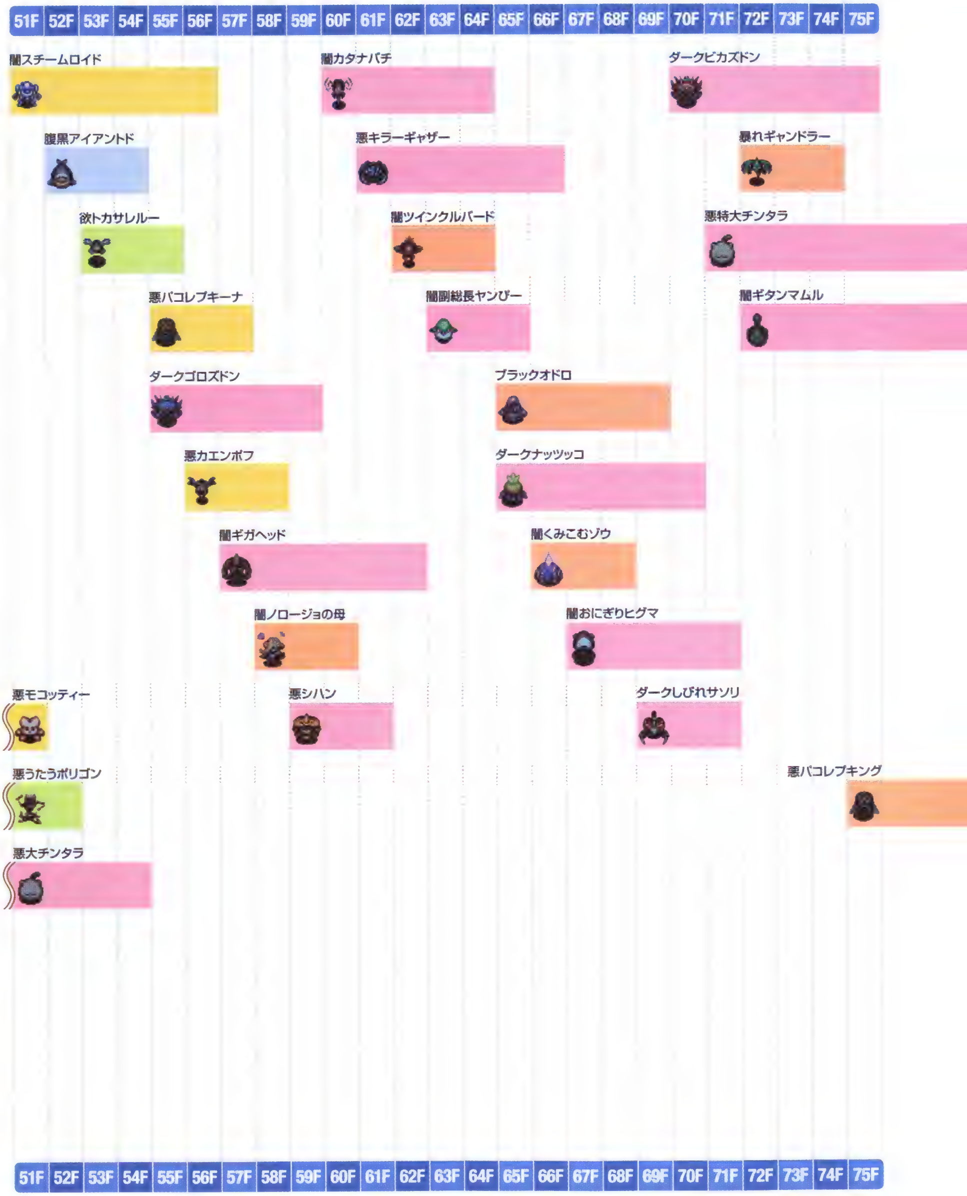
- …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

【バナナ王国 夜】出現モンスター分布図

表の見方

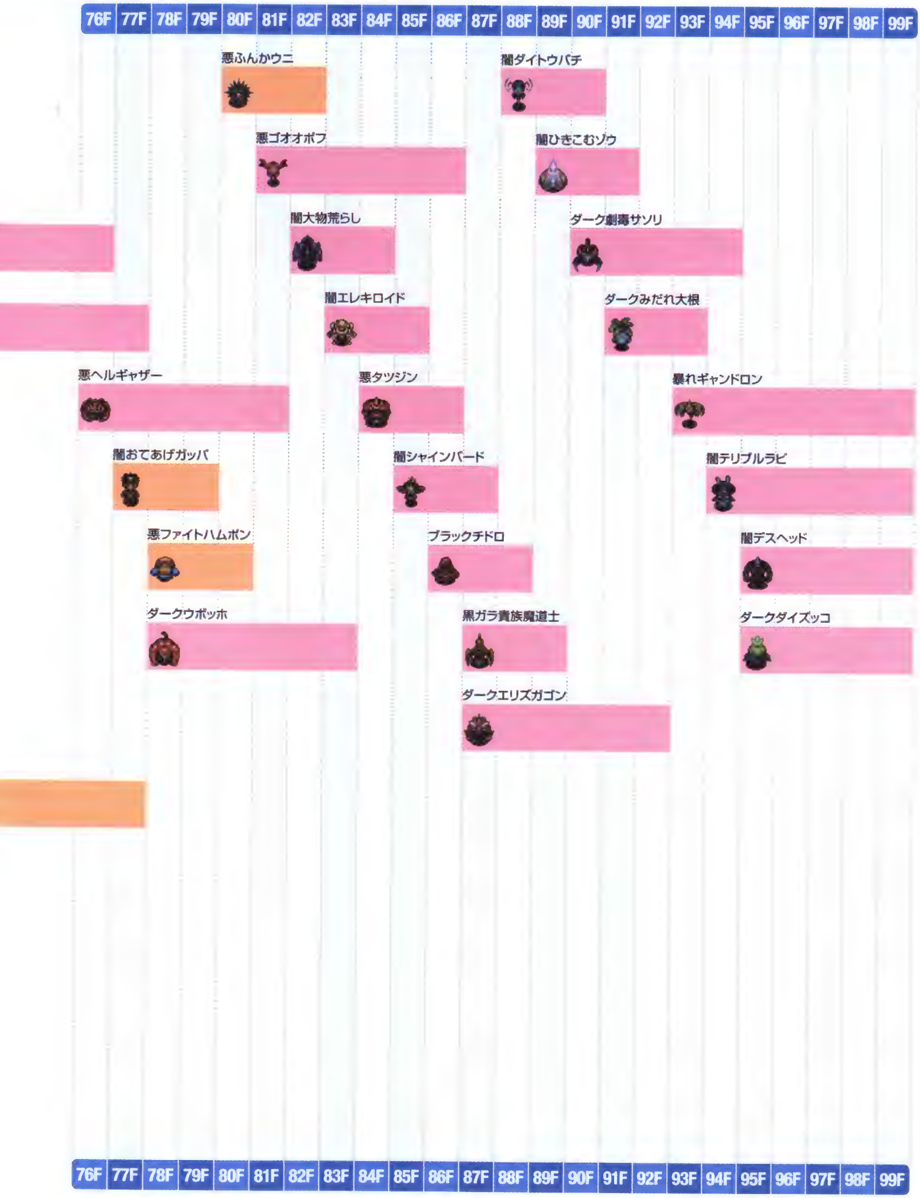
- 青 …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- 緑 …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★★のモンスター
- 黄 …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- 橙 …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- 桃 …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

【バナナ王国 夜】出現モンスター分布図



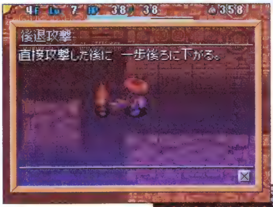
表の見方

- （青）…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- （緑）…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- （黄）…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- （橙）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- （桃）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター



バナナ王国の概要

バナナ王国では、バナナ王子を連れて、最深部にある奥の間に到達することが目的となる。そのため、冒険の途中でシレンが倒れた場合はもちろん、バナナ王子が倒れても冒険失敗になってしまう。シレンのHPは当然ながら、バナナ王子の品質状態（体力）には、つねに細心の注意が必要だ。ちなみにバナナ王子にはシレンやモンスターのようなHPの値は設定されておらず、回復をしないまま、ダメージを受けた総回数が12回に達すると倒れることになる。なお、バナナ王国の初回クリア時の階層数は全30Fだが、クリア後は全99Fとなる。あわせて、バナナ王子以外の仲間の同行や、道具の持ち込みはできない。



バナナ王子が習得できるバナパワーは全部で70種類。各技の種類と習得方法はP24を参照のこと。

ダメージが蓄積されると外見（品質）が変異していく。黒ずんできたらバナナの皮を投げてあげよう。

1F～5F バナナ王国

まずはバナナ王子の特性やバナパワーの使い方を知るために、フロアをくまなく探索しながらモンスターとの戦いを重ねていこう。この階層では、2Fから出現するイカキングの特殊攻撃を受けることで、バナパワーを最短で習得できるはずだ。また、習得した技は、昼セットと夜セットのふたつに分けられ自動登録されていく。ただし、それぞれ4種類ずつしか覚えられないため、新たな技を覚えると古い技から順に忘れてしまう。忘れたくない技は、メニューから「忘れない」にチェックを入れること。なお、バナナ王子の体力の状態やバナパワーの確認、入れ替えなどをしたいときは、バナナ王子に話しかけよう。

要注意モンスター

コガタナバチ P286

- タイプ　浮遊系
- 特徴　直接攻撃後、1マス後方に退く

名前の横にバナナアイコンがある道具を投げてあげれば、その効果をバナパワーとして習得できる。

6F～15F バナナ王国

6Fからは鉄の矢のワナ、15Fからはバネのワナが設置されるようになる。バネのワナを踏んだり、ガラ魔道士の魔法弾を浴びるとバナナ王子と離れ離れになることがあり、そのあいだにどちらかが倒されてしまう危険も出てくる。そうした場合は、ひきよせの巻物を使うか、すみやかに階段を探そう。この階層の昼は、バナパワーの対象となる特殊攻撃を持っているモンスターも多く出現するので、アイアンヘッドのちからためや、タイガーウッホのウッホ投げなどを覚えさせておくといい。なお、バナナ王子の回復には、バナナの皮ではなく身のあるバナナを使っても問題はない。

要注意モンスター

ガラ魔道士 P289

- タイプ　ノーマル系
- 特徴　さまざまな効果を持つ魔法弾を放つ

アイアンヘッド P297

- タイプ　一ツ目系
- 特徴　ちからをためて痛恨の一撃を放つ

悪デーブータ P282

- タイプ　ノーマル系
- 特徴　20ダメージのデーブータの石を投げる

16F～19F バナナ王国

16Fからは落石のワナが追加されるものの、扉や特殊地形といった仕掛けや特殊部屋は発生しない。この階層でも、昼はタイガーウッホ、おばけ大根、フィアーラビ、夜はダーク毒サソリなどの特殊攻撃をバナナ王子が覚えられる。ちなみに昼に出現するバリズドンと夜に現われるダークバリズドンのように、使用する特殊攻撃が同じ場合には、どちらから受けても習得可能だ。また、この階層に到達するまでに、すでに複数のバナパワーを覚えているはずだが、習得できるのは最大でも8種類なので、残す技を随時選別していこう。なお、薬草や弟切草を手に入れたら、バナナ王子に投げ当てて回復の光を覚えさせておきたい。

要注意モンスター

バリズドン

タイプ ノーマル系

特徴 複数回攻撃を受けるとイカズチを放つ

バナナ王子が回復の光を覚えてくれれば、効果発動時にシレンのHPを50回復してもらえる。

20F～30F バナナ王国

この階層では、20Fから召喚のワナが設置され、24F～27Fまではお店、28F～30Fまでは高級店や動く床を目にする可能性がある。30Fに進むまでに出現するモンスターで注意すべきは、昼の28F～30Fに現われるフォーリーだ。フォーリーは体の色が変わるたびにその特性が変化するため、個々の特性をよく踏まえておこう。ちなみにフォーリー（赤）の特殊攻撃は、最深部付近の階層で役立つのでバナパワーとしても覚えておきたい。30Fの階段を進むと、バナナ王子の両親が待つバナナ王国奥の間に到着。そこでバナナ王子の両親であるバナナ王、バナナ女王と対面し、無事に連れてきたお礼として壊れないハンマーがもらえる。

要注意モンスター

フォーリー

タイプ 一ツ目系、浮遊系

特徴 体の色の変化に応じて特性を変える

このまま国には残らないで、シレンと行動をともにしたいと言うバナナ王子。冒険はまだまだ続く。

31F～50F バナナ王国

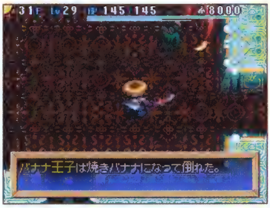
31F以降は、初回クリア後に再びダンジョンに入ると訪れることができる。ここからは落石のワナが出現しなくなり、代わりにデロデロのワナが設置されるようになる。手持ちのバナナがくさってしまったら、バナナ王子の回復用に活用しよう。ちなみに、バナナ王子がデロデロのワナを踏んでも通常は心配はないが、タイガーウッホ種に投げられると、ワナが起動してくさったバナナになってしまう。あわせて、ヒーポフ種に炎を吐かれると、一撃で焼きバナナになってしまい冒険失敗になる。これらのモンスターと遭遇したら、バナナ王子を隣接させないように注意すること。

要注意モンスター

タイガーウホーン

タイプ ノーマル系

特徴 周囲にいる生物を別の生物やワナに投げる



ヒーポフ種の吐く炎だけではなく、装備品の火の刃の炎が直撃しても焼きバナナになるバナナ王子。

51F～80F バナナ王国

前階層から引き続き出現する、ヒーポフ種やタイガーウッホ種は、バナナ王子にとっては天敵なので十分に警戒すること。加えて、昼の58F～60Fのふんかウニ、73F～77Fのだいふんかウニなども倒しきれずに爆発させてしまうと、一撃で焼きバナナにされてしまう。そのため、この階層では技を回復用中心に揃えるなど、バナナ王子の動きをできるだけコントロールするのが望ましい。なお、55F～60Fの昼に出現するバナナ親方は、生物をバナナ状態にするバナナブレスを吐く。これをシレンが受けるとバナナ状態になってしまうが、バナナ王子が受けた場合は、バナナ王子の品質が回復することを覚えておくといい。

要注意モンスター

ゴオオポフ
タイプ　ドラゴン系、浮遊系
特徴　炎を吐くが、たまに失敗する

ドレッドラビ
タイプ　ノーマル系
特徴　フロア内の生物を周囲に引き寄せる

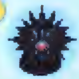
だいふんかウニ
タイプ　一ツ目系、爆発系、水棲系
特徴　HPが20%以下になると爆発する

81F～90F バナナ王国

この階層における夜の時間帯は、81F～82Fの悪ふんかウニ、81F～86Fの悪ゴオオポフと、火気の絶えないフロアが続くため、このあたりは昼のあいだに通過してしまいたいところだ。いっぽう昼の時間帯は、攻撃力の高い特大チンタラやビカズドンが出現するが、28F～30Fに出現していたフォーリー（赤）からバナナ王子が習得できる攻撃返しがあれば、そのままダメージをはね返すことができる。あわせて、昼の81Fに出現するガラ貴族魔道士や、夜の87Fに現われる黒ガラ貴族魔道士の特殊攻撃をバナナ王子に習得させておくと、モンスターのHPを4分の1にしたり、バナナ状態にするなど、シレンに優位な状況を築きやすくなる。

要注意モンスター

ガラ貴族魔道士
タイプ　ノーマル系
特徴　さまざまな効果を持つ魔法弾を放つ



悪ふんかウニ　P291
タイプ　一ツ目系、爆発系、水棲系
特徴　HPが30%以下になると爆発する

悪ゴオオポフ　P267
タイプ　ドラゴン系、浮遊系
特徴　炎を吐くが、たまに失敗する

91F～99F バナナ王国

昼の劇毒サソリとみだれ大根、夜のダーク劇毒サソリとダークみだれ大根と、同種族のモンスターが2組出現する。これらのモンスターに対応できるよう、シレンにはできれば毒消しの腕輪を装備しておきたい。また、バナナ王子に劇毒サソリもしくはダーク劇毒サソリの特殊攻撃を受けてもらい、特大攻撃力下げを覚えさせておけば、モンスターの攻撃力を大幅に低下させられる。最後までバナパワーを存分に活用していこう。なお、最深部である99Fにたどり着いたあと、階段を下りれば再びバナナ王国の奥の間にたどり着き、バナナ王とバナナ女王に迎え入れられる。

要注意モンスター

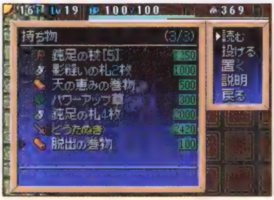
暴れギャンドロン　P287
タイプ　浮遊系
特徴　杖、札、巻物、壺などを使用不能にする

再びバナナ王とバナナ女王の待つ奥の間へ。2度目の親子対面で待ち受けるものは果たして……。

風来見聞録 特別編

お店で泥棒のすすめ

エンディングの前後を問わず、ダンジョン内で出現するお店では、いくつかの道具を所持していれば、販売されている商品を手にしたまま店外に持ち出すことができてしまう。いわゆる泥棒行為だ。しかし、商品が盗まれたことに店主が気づくとすぐに応援要請がなされ、フロア中を各お店の店主が徘徊するようになる。しかも、お店の店主はいずれも強敵で、相手をするのにはかなりの危険がともなう。同じフロアの階段を上ったり、下りたりしてしまえば泥棒は成功となるが、無事階段までたどり着くのは至難の業だ。しかし、あらかじめ準備を整えて計画的に実行すれば、気づかれることもなく意外と簡単に行くことも。ここではそれぞれの店主のデータと、おもな泥棒の方法をまとめたので参考にしてもらいたい。なお、お店を持たない行商人と、ギタンを前払いしなければいけない二択屋からは泥棒することはできない。



店内で脱出の巻物を読めば脱出できると思いきや、意外な落とし穴が……。

店主一覧

店主

HP	200	速度	等速
攻撃力		防御力	

特徴：普通のお店の店主で赤い服を着ている。エンディング以降なら、すべてのダンジョンに出現する

店主（行商人）

HP	200	速度	等速
攻撃力		防御力	

特徴：行商人の店主で青い服を着ている。エメラルドテラスのダンジョンにのみ出現する

店主（高級店）

HP	250	速度	倍速1
攻撃力		防御力	

特徴：高級店の店主で黄色い服を着ている。シレンへの道以外の全ダンジョンに出現。ほかの店主よりも能力が高い

店主（二択屋）

HP	200	速度	等速
攻撃力		防御力	

特徴：二択屋の店主で緑色の服を着ている。浜辺の魔洞、ジャガーの狩りの森、常夜の洞窟、夢中の小道に出現

おもな泥棒テクニック

テクニック1 壁を掘って盗む

【必要な道具】<壁堀り>系の印が刻まれた武器、トンネルの杖

該当する印が刻まれた武器や、トンネルの杖で壁を掘って道具を持ち出す方法。店の外に持ち出せはするが、途中で武器が壊れてしまう可能性や掘り進んだ先に店主がいる可能性もあり、リスクは大きい。なお、紹介状がないと入れない高級店では、壁を掘って店内に入った時点で泥棒と見なされる。

テクニック2 高飛びして盗む

【必要な道具】高飛び草、無敵草

お店で必要な道具を手に入れたあと、高飛び草を飲んでフロア内の別の場所にワープする方法。脱出と同時にすぐに店主が徘徊するようになるが、無敵草を飲んでいれば、しばらくのターンは耐えられる。ただし、どこに飛ぶかもわからないうえ、倒される可能性も高いバクチ的な方法になる。

テクニック3 トドで盗む

【必要な道具】トドの壺

お店の外からトドの壺を押し、ぬすっトドを呼び出して道具を盗ませる方法。道具をうまく盗むためには、店内に入ったあと、ほしい道具を物色し、入口付近に並べる手間が生じるが、店主に気づかれることはない。実行しやすいうえに、安全かつ確実な方法だが、壺は盗むことができない。

テクニック4 落し穴で盗む

【必要な道具】底抜けの壺

道具を手に入れたあと、底抜けの壺を壁に投げ当てて落し穴のワナを作り、「足元」メニューでワナを作動させる方法。上り階段のエメラルドテラス以外で、底抜けの壺を手に入れられるダンジョンなら、どこでも実践できる簡単かつ確実な方法だ。ちなみに壺の使用回数が0だと実行できないことに注意しよう。

ダンジョンガイド 12

シレンへの道

風の宿の人々全員を故郷に連れ帰ったあと、井戸をのぞくと挑戦が可能になるダンジョン。井戸の底からは、「真の風来人たる者のみが進め」という声が聞こえてくるが……。

入口	風の宿
探索タイミング	エンディング後
レベル	1から
持込	可能
仲間同行	3人
昼夜変化	昼と夜
救助回数	3回
フロア数	99F
ボス戦	なし
ジャガーの宝物殿	あり

ダンジョンデータ

道具一覧

分類	名称	床	店	変	モ	ご
武器	ヤシの棒	○	×	×	×	×
武器	かまいたち	★	○	×	×	○
武器	おねむガラガラ	★	○	×	×	○
武器	空の刃	★	○	×	×	○
武器	しびれ刀	★	○	×	×	○
武器	真っ暗棒	★	○	×	×	○
武器	水斬りの剣	★	○	×	×	○
武器	戦神の斧	★	○	×	×	○
武器	封印棒	★	○	×	×	○
武器	一ツ目殺し	★	○	×	×	○
武器	混乱の手斧	★	○	×	×	○
武器	ドレイン斬り	★	○	×	×	○
武器	三日月刀	★	○	×	×	○
武器	火の刃	★	○	×	×	○
武器	トカゲ斬りの刃	★	○	×	×	○
武器	隕石の刃	★	○	×	×	○
武器	朱剛石の刃	★	○	×	×	○
松明	松明	○	×	○	○	×
松明	良い松明	○	×	○	○	×
松明	すごい松明	○	×	○	○	×
盾	ヤシの盾	○	×	×	×	×
盾	ハラモチの盾	★	○	×	×	○
盾	見切りの盾	★	○	×	×	○
盾	くすんだ金の盾	★	○	×	×	○
盾	反撃の盾	★	○	×	×	○
盾	動かずの盾	★	○	×	×	○
盾	灯火の盾	★	○	×	×	○
盾	爆発隠の盾	★	○	×	×	○
盾	金庫の盾	★	○	×	×	○
盾	錠前の盾	★	○	×	×	○
盾	ややギャドンな盾	★	○	×	×	○
盾	トカゲの盾	★	○	×	×	○
盾	隕石の盾	★	○	×	×	○
盾	朱剛石の盾	★	○	×	×	○
腕輪	遠投の腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	回復の腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	混乱よけの腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	呪いよけの腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	睡眠よけの腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	毒消しの腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	保持の腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	ちからの腕輪	◎	○	×	×	○
腕輪	ヘタ投げの腕輪	★	○	×	×	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
腕輪	水グモの腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	しあわせの腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	ワナの腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	高飛びの腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	爆発の腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	痛恨の腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	魔物呼びの腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	気配察知の腕輪	★	○	×	×	○
腕輪	道具感知の腕輪	★	○	×	×	○
草	雑草	×	×	×	○	×
草	薬草	○	×	○	○	○
草	弟切草	○	×	○	○	○
草	いやし草	○	×	○	○	○
草	命の草	○	×	○	○	○
草	胃拡張の種	○	○	○	○	○
草	胃縮小の種	○	×	○	○	×
草	しあわせ草	○	×	○	○	○
草	不幸の種	○	×	○	○	×
草	毒消し草	○	○	○	○	○
草	ちからの草	○	○	○	○	○
草	毒草	○	○	○	○	○
草	すばやさ草	○	○	○	○	○
草	混乱草	○	○	○	○	○
草	睡眠草	○	○	○	○	○
草	狂戦士の種	○	○	○	○	○
草	物忘れの草	○	×	×	×	×
草	高飛び草	○	○	○	○	○
草	めぐすり草	○	○	○	○	○
草	ドラゴン草	○	○	○	○	○
草	パワーアップ草	○	○	○	○	○
草	無敵草	×	○	×	×	○
草	復活の草	×	○	×	×	○
草	忌火起草	○	×	×	×	×
草	成長の種	○	○	○	○	○
草	目つぶし草	○	○	○	○	○
巻物	あかりの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	おはらいの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	識別の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	混乱の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	バクスイの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	真空斬りの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	ゾワゾワの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	ワナ消しの巻物	◎	○	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
巻物	困った時の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	与薬の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	聖域の巻物	◎	○	×	×	○
巻物	脱出の巻物	★	×	×	×	×
巻物	白紙の巻物	◎	○	×	×	○
巻物	バナナの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	くちなしの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	拾えずの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	敵加速の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	魔物部屋の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	ワナの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	迷子の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	水がれの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	ひきよせの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	吸い出しの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	オーラ消しの巻物	◎	○	○	○	○
巻物	昼夜の巻物	◎	○	○	○	○
巻物	紹介状	×	○	×	×	○
巻物	技回復の巻物	◎	○	○	○	○
壺	保存の壺	◎	○	×	○	○
壺	合成の壺	★	○	×	×	○
壺	識別の壺	◎	○	×	○	○
壺	おはらいの壺	◎	○	×	○	○
壺	たたりの壺	◎	○	×	○	○
壺	蔵の壺	◎	○	×	○	○
壺	底抜けの壺	◎	×	×	○	○
壺	換金の壺	◎	×	×	○	○
壺	変化の壺	◎	○	×	○	○
壺	やりすごしの壺	◎	○	×	○	○
壺	手封じの壺	◎	○	×	○	○
壺	四二鉢	○	○	×	○	○
壺	割れない壺	○	○	×	○	○
壺	ただの壺	○	○	×	○	○
壺	背中の壺	○	○	×	○	○
壺	トドの壺	◎	×	×	○	○
壺	魔物の壺	◎	○	×	○	○
壺	水がめ	★	○	×	×	○
壺	油壺	★	○	×	×	○
壺	チョコの壺	◎	○	×	○	○
杖	痛み分けの杖	◎	○	○	○	○
杖	一時しのぎの杖	◎	○	○	○	○
杖	かなしばりの杖	◎	○	○	○	○
杖	場所がえの杖	◎	○	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
杖	吹き飛ばしの杖	◎	○	○	○	○
杖	封印の杖	◎	○	○	○	○
杖	身代わりの杖	◎	○	○	○	○
杖	転ばぬ先の杖	◎	○	○	○	○
杖	トンネルの杖	◎	×	○	○	○
杖	飛びつきの杖	◎	×	○	○	○
杖	加速の杖	◎	○	○	○	○
杖	鈍足の杖	◎	○	○	○	○
杖	幸せの杖	◎	○	○	○	○
杖	不幸の杖	◎	○	○	○	○
杖	ワナ消しの杖	◎	○	○	○	○
杖	魔道の杖	◎	○	○	○	○
杖	ただの杖	◎	○	○	○	○
杖	雷光の杖	◎	○	○	○	○
札	睡眠の札	◎	○	○	○	○
札	封印の札	◎	○	○	○	○
札	混乱の札	◎	○	○	○	○
札	空振りの札	◎	○	○	○	○
札	ゾワゾワの札	◎	○	○	○	○
札	影縫いの札	◎	○	○	○	○

分類	名称	床	店	変	モ	ご
札	加速の札	◎	○	○	○	○
札	鈍足の札	◎	○	○	○	○
札	狂戦士の札	◎	○	○	○	○
札	イカリの札	◎	○	○	○	○
札	オオイカリの札	◎	○	○	○	○
食べ物	青いバナナ	○	×	○	○	×
食べ物	黄色いバナナ	○	○	○	○	×
食べ物	完熟バナナ	○	○	×	○	×
食べ物	くさったバナナ	×	×	×	○	×
食べ物	焼きバナナ	×	○	×	×	×
食べ物	おにぎり	×	×	×	○	×
矢	木の矢	○	○	○	○	×
矢	鉄の矢	○	○	○	○	×
矢	銀の矢	×	○	×	○	×
矢	会心の矢	×	○	×	×	×
矢	毒矢	×	○	×	×	×
矢	吹き飛ばしの矢	×	○	×	○	×
矢	必中の矢	×	○	×	×	×
矢	とどめの矢	×	○	×	×	×
矢	生気の矢	×	○	×	×	×

分類	名称	床	店	変	モ	ご
石	石	○	○	○	○	×
石	デブータの石	○	○	○	○	×
石	爆弾石	×	○	×	×	×
他	ギタン	◎	×	×	○	×

ワナ一覧

名称	設置フロア
イカリのワナ	1F～99F
階段のワナ	1F～99F
回転板のワナ	1F～99F
召喚のワナ	1F～99F
睡眠のワナ	1F～99F
装備外しのワナ	1F～99F
大爆発のワナ	1F～99F
たたりのワナ	1F～99F
毒矢のワナ	1F～99F
鈍足のワナ	1F～99F
爆発のワナ	1F～99F
魔物活性化のワナ	1F～99F
目つぶしのワナ	1F～99F

仕掛け【扉】とキラリと光るモノ一覧

名称	設置フロア
ヤリ扉	12F～15F、36F～39F、48F～51F、64F～67F
特殊扉	12F～15F、36F～39F、48F～51F、64F～67F
キラリと光るモノ	1F～99F

特殊部屋一覧

名称	設置フロア
お店	11F～15F、31F～35F、51F～55F、71F～75F、91F～95F
財宝部屋	1F～3F、12F～15F、20F～23F、36F～43F、48F～51F、60F～67F、80F～83F、96F～99F
モンスターハウス	2F～99F

仕掛け【特殊地形】一覧

名称	設置フロア
壊れやすい壁	16F～23F、40F～43F、60F～63F、80F～83F、96F～99F
動く水地形	8F～11F、24F～27F、52F～55F、68F～71F、84F～87F
動く壁	4F～7F、32F～35F、56F～59F、76F～79F、88F～91F

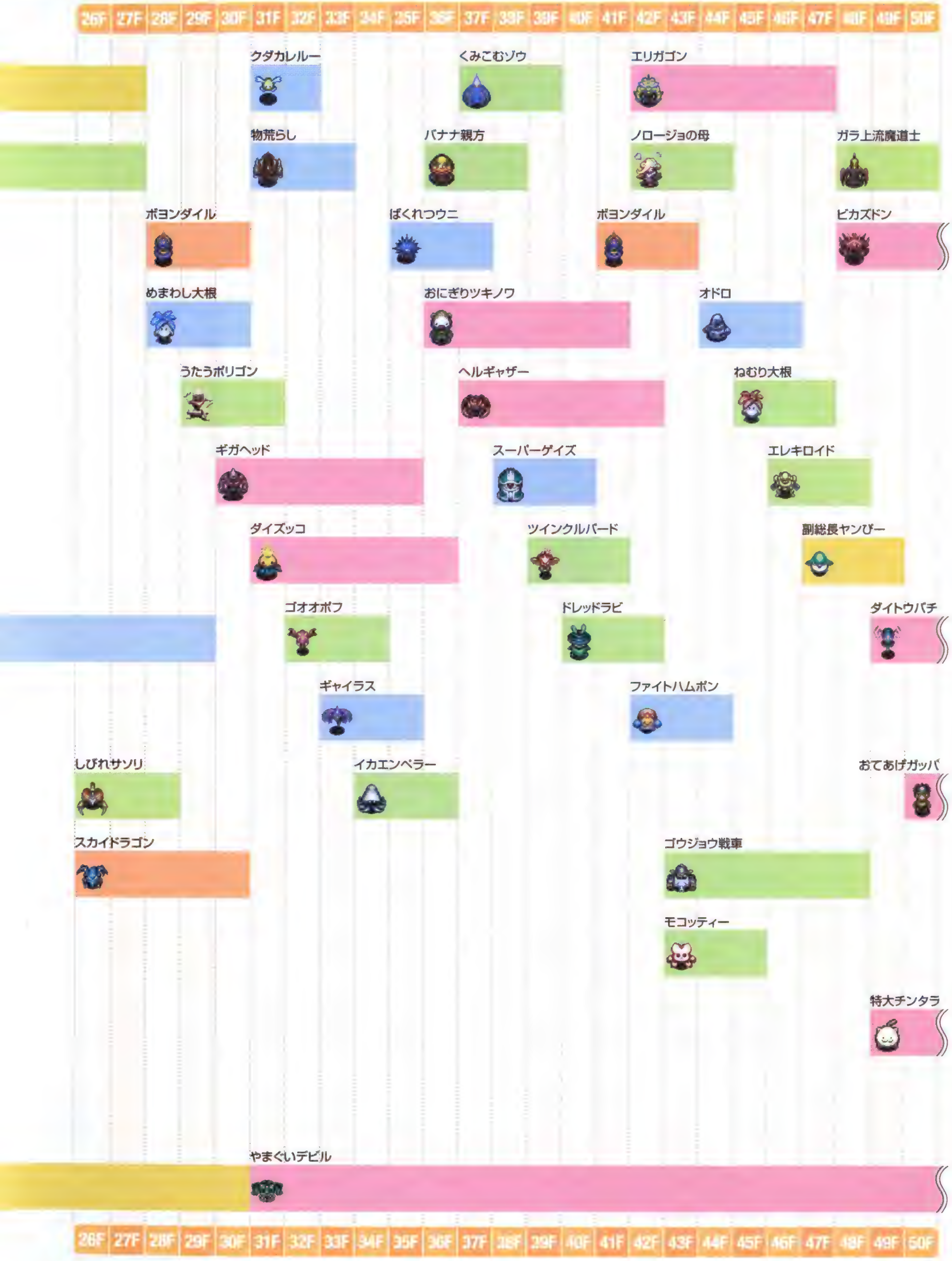
風来見聞録 壁に埋まった道具を手に入れるには……

シレンへの道では、武器や盾、腕輪といった装備品はほとんど床には落ちておらず、壁の中に埋まっている。とはいえ壁の中から道具を手に入れられる階層は1F～99Fの全階層に及ぶので、メインの装備品に合成する素材を調達するのはそれほど難しくはない。ただし、そのためには、あらかじめ武器に<壁堀り無限>といった、壁を掘れる印を刻んでおく必要がある。

【シレンへの道 昼】出現モンスター分布図

表の見方

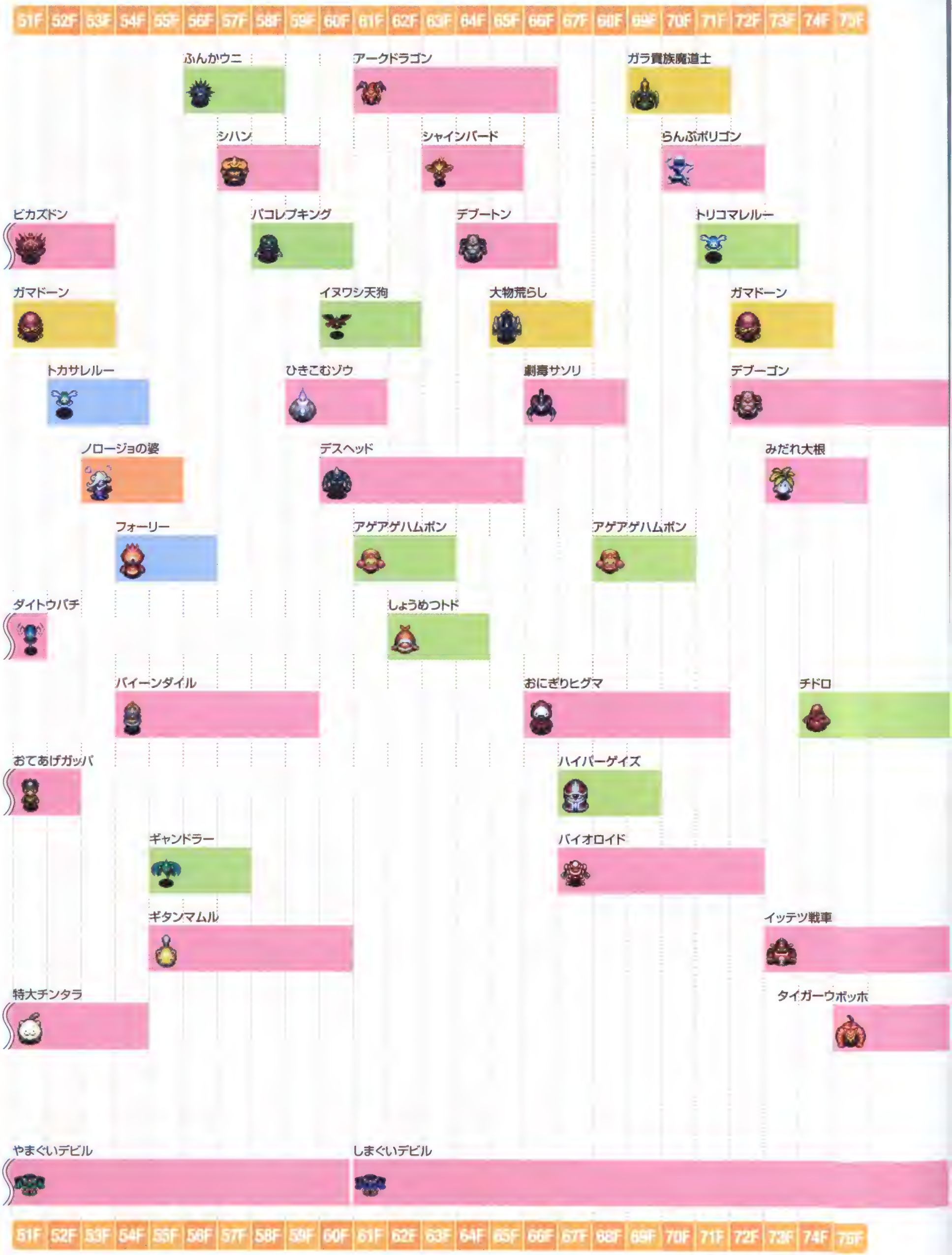
- …倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- …倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター



3 ダンジョン攻略

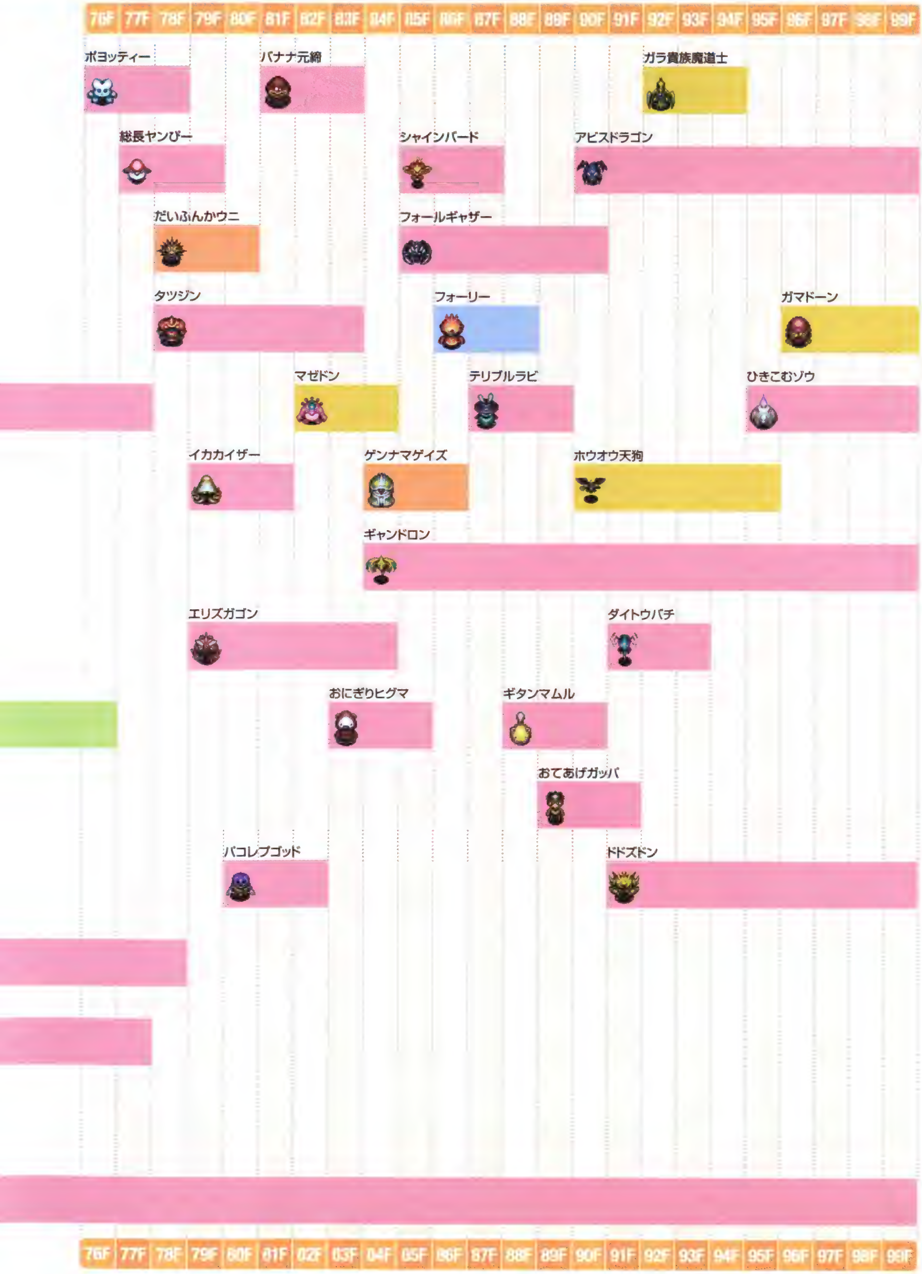
ダンジョンガイド12／シレンへの道

【シレンへの道 昼】出現モンスター分布図



表の見方

- （青）…倒したときに獲得できる成長度が★〜★★のモンスター
- （緑）…倒したときに獲得できる成長度が★★★〜★★★★のモンスター
- （黄）…倒したときに獲得できる成長度が☆〜☆★のモンスター
- （橙）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★〜☆★★★のモンスター
- （桃）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★〜☆☆のモンスター



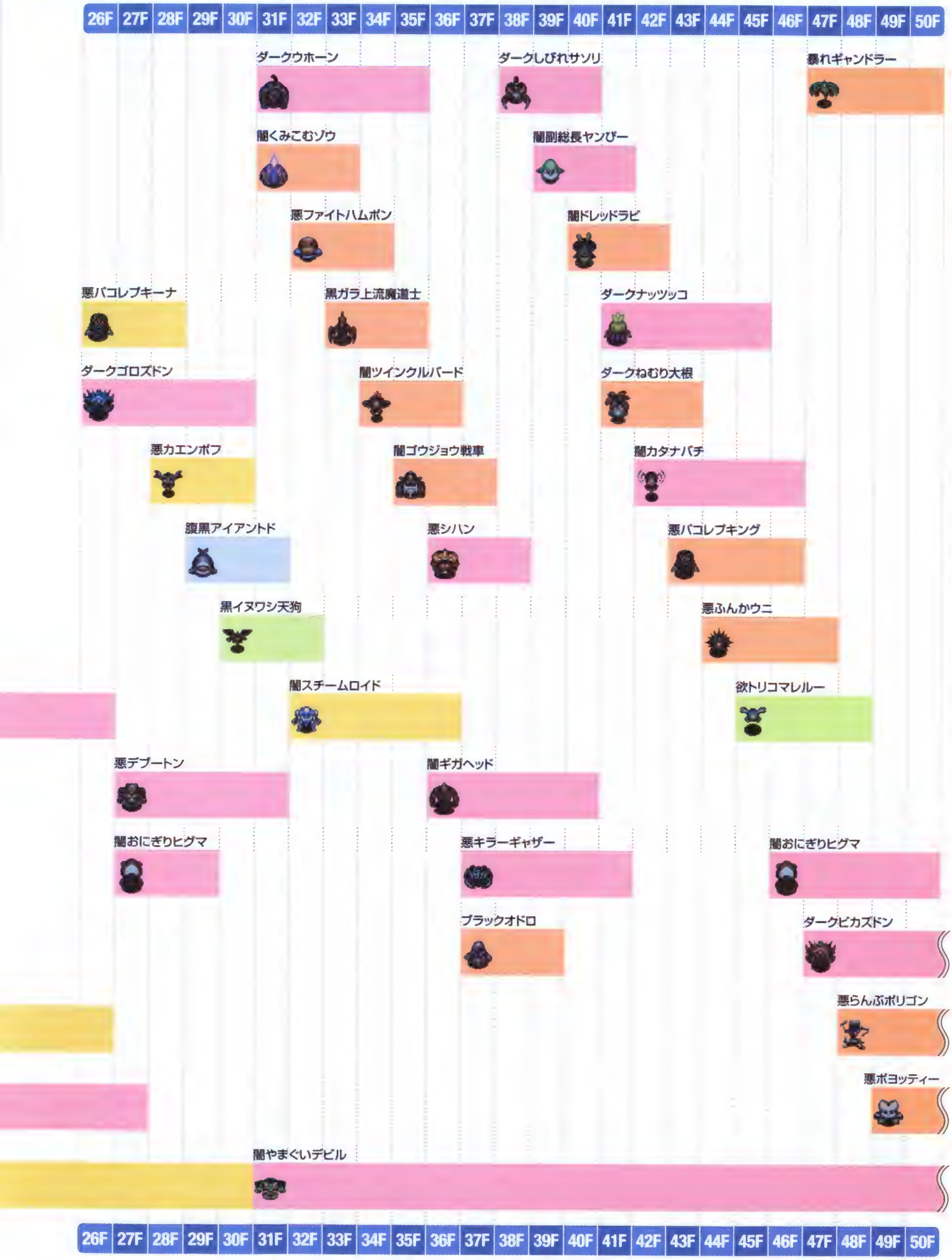
【シレンへの道 夜】出現モンスター分布図

ダンジョン攻略

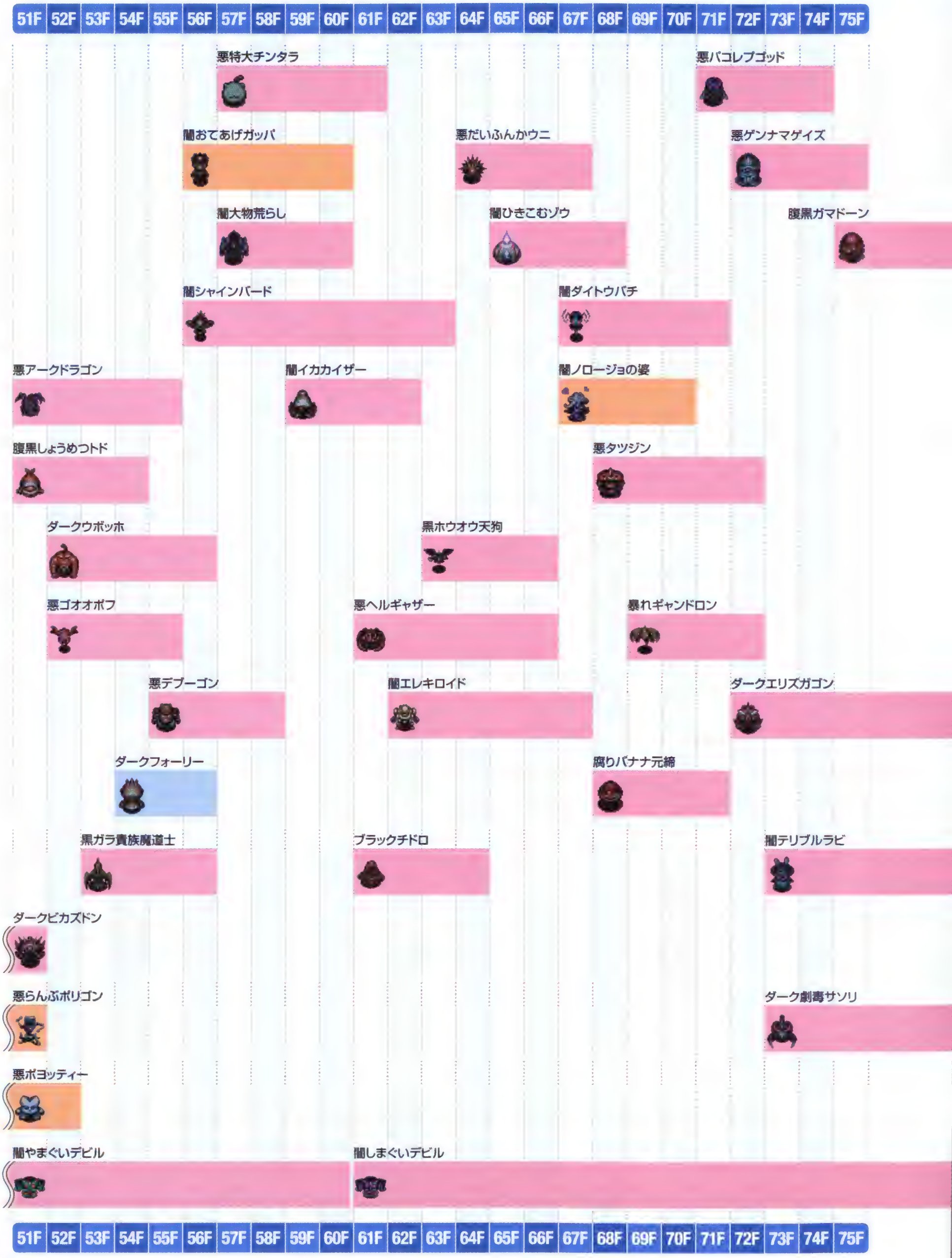
ダンジョンガイド12／シレンへの道

表の見方

- (青)…倒したときに獲得できる成長度が★～★★のモンスター
- (緑)…倒したときに獲得できる成長度が★★★～★★★★のモンスター
- (黄)…倒したときに獲得できる成長度が☆～☆★のモンスター
- (橙)…倒したときに獲得できる成長度が☆★★～☆★★★のモンスター
- (桃)…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★～☆☆のモンスター

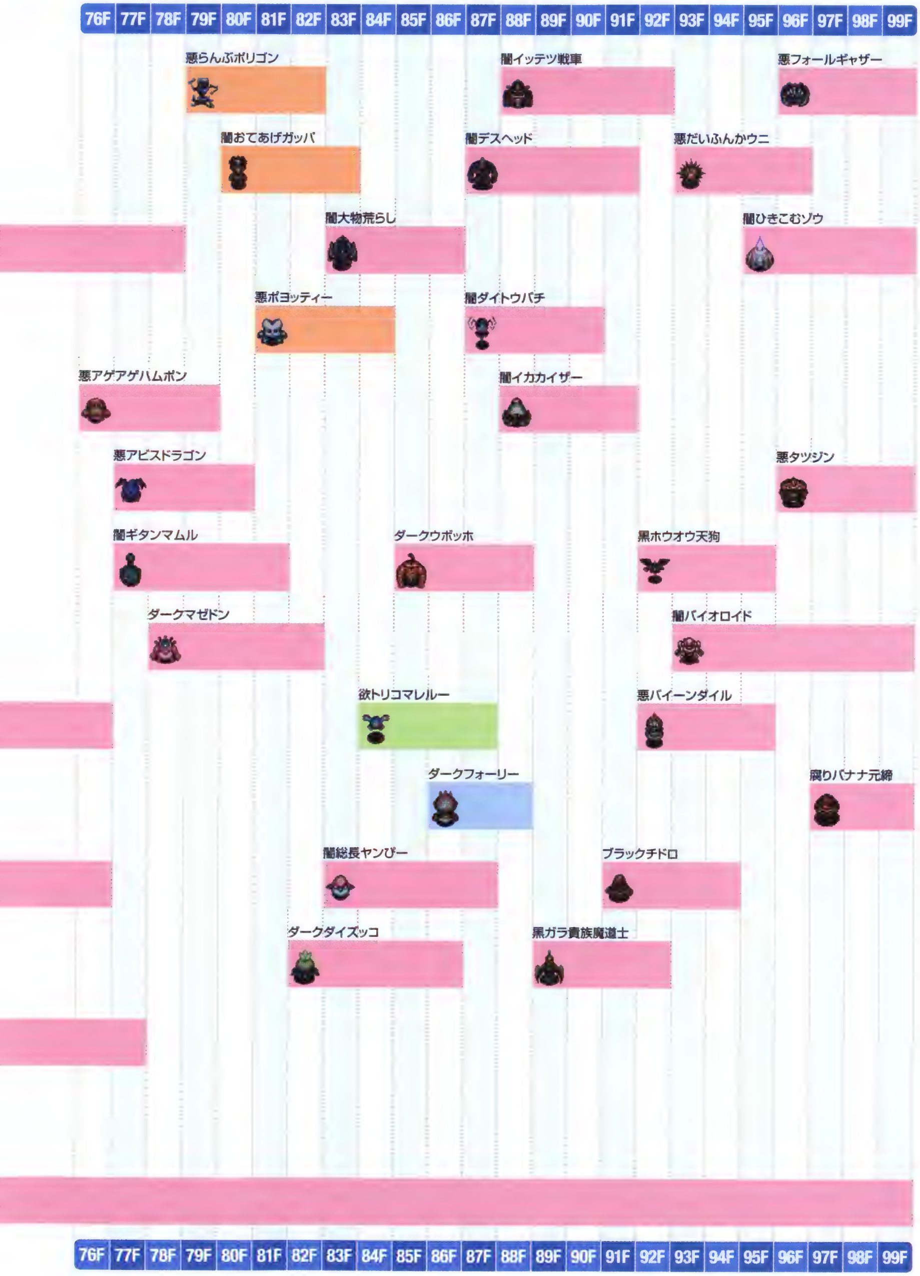


【シレンへの道 夜】出現モンスター分布図



表の見方

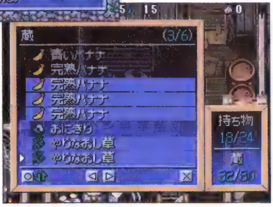
- （青）…倒したときに獲得できる成長度が★〜★★のモンスター
- （緑）…倒したときに獲得できる成長度が★★★〜★★★★★のモンスター
- （黄）…倒したときに獲得できる成長度が☆〜☆★のモンスター
- （橙）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★〜☆★★★のモンスター
- （桃）…倒したときに獲得できる成長度が☆★★★★〜☆☆のモンスター



シレンへの道の概要

風の宿の人々をすべて故郷に無事に連れ帰ると、挑めるようになるシレンへの道。別名、風来人の試練の洞窟と呼ばれるこのダンジョンは、全99Fのフロアからなり、道具の持ち込みや仲間の同行が3人まで可能になっている。また、プラチナ・パラダイスと同様に、最深部にはジャガーの宝物殿があり、このフロアの謎を解かなければクリアすることはできない。手持ちの道具が不足している場合は、たとえ最深部に近くても脱出することを視野に入れておこう。道具は必ず識別される食べ物のようないくつかの種類を除き、すべて未識別の状態になっている。手に入れた道具は随時使っていき、早めに識別してしまうのがいい。

バナパワーが使えるバナナ王子が仲間にいると心強いが、1Fから天敵が出現するので要注意だ。



シレンへの道に入るまえに、蔵を利用して必要な道具とそうでないものの整理を済ませておこう。

1F～9F シレンへの道

ダンジョン内への道具の持ち込みが可能なこともあり、1Fからすでに手強いモンスターが数多く出現する。そのため、メインの装備品や回復用の道具を複数ずつ忘れずに持ち込み、万全の状態で臨みたい。特殊地形は、4F～7Fまでは動く壁を、8Fからは動く水地形を目にするようになる。モンスターハウスの出現は2Fからだが、オーラ状態のモンスターには1Fから遭遇する可能性がある。ちなみに、モンスターハウスの発生タイプはランダムなので、部屋に出入りする際はできるだけHPを回復しておくのが無難だ。また、全階層を通じて通路での視界が周囲1マスしかないため、ダッシュ移動は絶対に避けること。

要注意モンスター

吹き飛びカート
タイプ ノーマル系
特徴 倍速1回攻撃で吹き飛ばしの矢を撃つ

矢のダメージもそうだが、壁に吹き飛ばされたときの追加ダメージが致命傷になり得ることも。

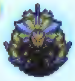
10F～27F シレンへの道

11Fからはお店が、12Fからはヤリ扉と特殊扉が出現し、16F～23Fには壊れやすい壁が存在する可能性がある。もし階段が見つからなかったら怪しい壁をかたっぱしから直接攻撃してみよう。道具では、10Fから鉄の矢やデブータの石を拾えるようになり、飛び道具の補給がしやすくなる。加えてモンスターを封印状態にできる忌火起草も手に入るので、やっかいな特殊攻撃をしてくる相手に遭遇したら積極的に活用しよう。この階層では、全体的に夜のモンスターが強力な分、成長度も稼ぎやすいが、20F以降は遠距離からの攻撃が厳しくなるため、直接攻撃に固執するのは危険だ。

要注意モンスター

ハヤブサ天狗
タイプ 浮遊系
特徴 別のモンスターに姿を変えられる

闇たまらんガッパ P263
タイプ 水棲系
特徴 床に落ちているあらゆる道具を投げる



ダークエリガゴン P286
タイプ ノーマル系
特徴 HP、攻撃力、防御力が高い

28F～50F シレンへの道

36F～39Fと48F～50Fのふたつの階層には、ヤリ扉と特殊扉が設置されている。どちらもオヤジ戦車種、ばくだんウニ種といった爆発系のモンスターが出現するタイミングと重なっているので、特殊扉で閉じ込められたときに備えて、できれば盾に<爆発半減>の印を刻んでおきたい。加えて、昼夜関係なく、ほとんどの階層で炎を吐くヒーポフ種やドラゴン種のモンスターが現われるため、<炎半減>の印も備わっているとさらにリスクを軽減できる。ちなみに、武器では、<会心の一撃>や各タイプのモンスターに有効な特攻系の印をひとつでも多く刻んでおくのが望ましい。

この階層でお店が出現することがあるのは31F～35Fで、31Fからは昼夜に出現するひとくいデビル種が入れ替わる。アクシデントの大津波は44F～47Fで発生するので、留意しておこう。

なお、次の階層にあたる51F以降は、床のみならずその他の入手方法も含めて、すごい松明が手に入らなくなってしまう。そのため、この階層までは、できるだけ松明や良い松明でしのぎつつ、すごい松明はこのあとまで温存しておきたい。

要注意モンスター

ダイズッコ P281

タイプ ノーマル系

特徴 HP、攻撃力が高い

ドレッドラビ P284

タイプ ノーマル系

特徴 フロアにいる生物を周囲に引き寄せる

腹黒アイアントド P270

タイプ 水棲系

特徴 道具を盗んだあとにワープして逃げる

ブラックオドロ P271

タイプ 水棲系

特徴 松明の火、メッキや印などを消す

51F～99F シレンへの道

51F以降は、51F～55F、71F～75F、91F～95Fの3つの階層でお店と遭遇できる可能性がある。特殊地形は、引き続き壊れやすい壁や動く水地形、動く壁が一定階層ごとに出現する。このうち、壊れやすい壁は、基本的には袋小路の先にあるが、後半になると部屋の壁に含まれてしまうため、裏道の腕輪を装備しておくと非常に便利だ。アクシデントの大津波は、72F～75F、92F～95Fにおいて発生する可能性があるので覚えておこう。モンスターは、昼夜を問わずくり返し出現する者が多い。なかでも69F～71F、92F～94Fの昼に出現するガラ貴族魔道士は、レベルや行動速度を下げたり、バナナ状態にする魔法弾を撃ち、ときには前述の効果とは別にシレンのHPの現在値の4分の3を減らしてくることもある。なるべく、かなしばりの杖や封印の札で遠距離から対処しよう。

シレンへの道の最深部には、文字の刻まれた石碑が安置されている。この石碑を調べてたあと、奥にある階段を利用すると、最後の難関であるジャガーの宝物殿に進むことになる。

要注意モンスター

ガラ貴族魔道士 [illegible]

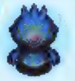
タイプ ノーマル系

特徴 さまざまな効果を持つ魔法弾を放つ

闇イッテツ戦車 P277

タイプ 爆発系

特徴 倍速2回攻撃で60ダメージの大砲を撃つ



ダークフォーリー P301

タイプ 一ツ目系・浮遊系

特徴 体の色の変化に応じて特性を変える

石碑に刻まれたメッセージは、千年前にジャガーと戦った風来人が後世の風来人に残したものだった。

特殊フロア　ジャガーの宝物殿

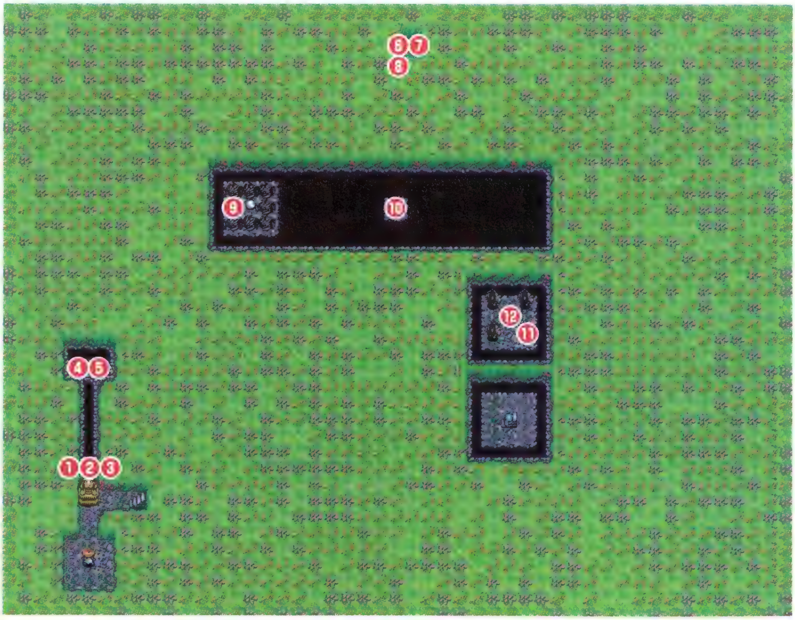
まずは❶を装備して丸太のワナを回収しよう。そのあと❷を投げて、ぬすっトドをワープさせ、❸で場所がえをする。そのままそこで❹を装備して、右ナナメ上に向かって❺を投げ、最初にギタンマムルがいた場所に移動。さらに左下を向き、❻でチンタラを倒し、❼を飲もう。そして❽でフォールギャザーに囲まれた床に飛び、❼の効果中にすべて倒してしまうのだ。すべてのフォールギャザーを倒したら、中央左に❾を置き、飛び地に移動する。このとき、丸太のワナの置き場所を間違えると、スタート地点にワープしてしまうので注意が必要。さらにシレンの右下に向かって❿を使う。同時に⓫で大物荒らしを眠らせ、足元のカミナの剣を雑草にされないようにする。そして、最後に⓬で階段にたどり着けば、無事クリアとなる。

マップ各所で使用する道具の例

❶	ワナ師の腕輪	❼	無敵草
❷	トドの壺[1]	❽	場所がえの杖[0]
❸	場所がえの杖[1]	❾	丸太のワナ
❹	遠投の腕輪	❿	場所がえの杖[0]
❺	場所がえの杖[0]	⓫	バクスイの巻物
❻	木の矢	⓬	場所がえの杖[0]

ノーヒントで解くのはかなりたいへん。とりあえずは、ダンジョン内で必要な道具集めから始めよう。

マップ



※宝物殿をクリアするために最低限必要な壺と杖の本数とその使用回数表示：トドの壺[1]×1個、場所がえの杖[1]×1本、場所がえの杖[0]×3本

4章

データ解析

モンスターデータ

ダンジョン内でシレンの冒険を阻もうとするモンスター。以下では、ボスを含む全登場モンスターを、ゲーム内で見られるモンスター図鑑の種族順に掲載した。種族別、個別にモンスターの情報を知りたいときに活用しよう。

モンスターデータの見方

❶モンスターの種族名とその詳細

❷タイプ
その種族のモンスターが属するタイプ。7系統あり、おもにモンスターの弱点と関係する

❸昼種/夜種
その種族の中で昼のダンジョンに出現するモンスターには太陽のヘッダを、夜のダンジョンに出現するモンスターには三日月のヘッダをつけて分類している。ボスを除けば、基本的に、昼種、夜種がそれぞれ4種類ずついる

❹Lv
昼種の格づけを表わす。昼種はレベルアップすると1段階上のレベルのモンスターとなり、基本的にその種族内でLv4まで設定されている。例外として、ボウヤカート種の貫通カートがレベルアップするとオヤジ戦車種のオヤジ戦車になる

❺モンスターの名称と容姿

❻出現場所
そのモンスターが出現するダンジョンの略称を明るく表示している。ボスの場合は、そのダンジョンと出現するフロア名を明記。なお、各ダンジョンの略称は下記のとおり

●ダンジョンの略称

エ＝エメラルドテラス	プ＝プラチナ・パラダイス
浜＝浜辺の魔洞	二＝二撃の洞窟
ジ＝ジャガーの狩りの森	常＝常夜の洞窟
夢＝夢中の小道	置＝置けずの洞窟
ト＝トラップ・ゾーン	あ＝あがらずの森
バ＝バナナ王国	シ＝シレンへの道

❼ステータス
そのモンスターのステータス。各項目の意味は以下を参照のこと

【HP】モンスターの体力

【経験値】そのモンスターを倒すと獲得できる経験値の量

【速度】モンスターの行動速度。等速は、通常時のシレンと等しい速度のモンスターで、基本的に1ターンに1回行動できる。倍速1は、倍速1回攻撃のモンスターで、移動だけなら1ターンに2回できるが、攻撃は1回しかできない。倍速2は、倍速2回攻撃のモンスターで、1ターンに2回攻撃ができる。鈍足のモンスターは、2ターンに1回しか行動できない。詳細はP56を参照

【成長度】モンスターを直接攻撃で倒したときに獲得できる成長度で、この数値が高いほど武器や盾の成長が早まる。★が1、☆が5を表わし、★〜☆☆までの10段階で表示

【攻撃力】モンスターの攻撃力で、(剣)が1、(剣5)が5を表わし、(剣)〜(剣5)(剣5)までの10段階で表示。これが高いモンスターほど、通常攻撃（直接攻撃）でシレンが受けるダメージが高くなる

【防御力】モンスターの防御力で、(盾)が1を表わし、(盾)〜(盾)(盾)(盾)(盾)までの4段階で表示。これが高いモンスターほど、シレンの直接攻撃で与えられるダメージが少なくなる

❽特徴
そのモンスターの特徴を解説

※このデータでは、基本的に昼または夜のどちらかしかないダンジョンで、昼夜の巻物を使ったり昼夜逆転のワナを踏むと出現するというような特殊なモンスターは、出現場所に入れていない

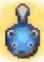
マムル種

タイプ ノーマル系

風来人たちのアイドル的存在のモンスター。レベルが上がっても通常攻撃しかできず、とくに昼種のLv1と2は防御力が低くて倒しやすい。

昼

Lv1 マムル



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 [illegible] ト あ バ シ

HP	5	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	3	成長度	★	防御力	⛊

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ほかはとくに特徴なし

Lv2 あなぐらマムル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 [illegible] ト あ バ シ

HP	9	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	6	成長度	★	防御力	⛊

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ほかはとくに特徴なし

Lv3 洞窟マムル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 [illegible] ト あ バ シ

HP	6	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	1000	成長度	★★★★	防御力	⛊

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。直接攻撃があまり効かないうえ、Lv1や2に比べて攻撃力が高い。倒せば多くの経験値が得られる

Lv4 ギタンマムル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 [illegible] ト あ バ シ

HP	12	速度	倍速2	攻撃力	🗡5
経験値	5500	成長度	☆☆	防御力	⛊⛊

特徴 攻撃は通常攻撃のみだが、倍速2回攻撃で行動し、直接攻撃があまり効かない。倒せば多くの経験値が得られ、必ず2000Gを落とす

夜

闇マムル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 [illegible] ト あ バ シ

HP	24	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	22	成長度	★	防御力	⛊

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。昼のマムルより、HPが高い分、倒せば多くの経験値が得られる

闇あなぐらマムル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 [illegible] ト あ バ シ

HP	35	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	56	成長度	★★	防御力	⛊

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。昼のあなぐらマムルより攻撃力やHPがはるかに高い

闇洞窟マムル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 [illegible] ト あ バ シ

HP	55	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	600	成長度	☆★★	防御力	⛊

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。技ではなく直接攻撃で倒したときに得られる成長度が、やや多い

闇ギタンマムル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 [illegible] ト あ バ シ

HP	63	速度	倍速2	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	4000	成長度	☆☆	防御力	⛊

特徴 攻撃は通常攻撃のみだが、倍速2回攻撃で行動し、攻撃力が格段に高くなっている。倒せば必ず祝福状態の2000Gを落とす

チンタラ種

タイプ　ノーマル系

フワフワとした猫のようなモンスター。レベルが上がっても通常攻撃しかできないが、昼種のLv3、4や夜種は攻撃力が高くなるので要注意。

昼

Lv1 チンタラ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	7	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	4	成長度	★	防御力	🛡

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ほかはとくに特徴なし

Lv2 中チンタラ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	28	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	40	成長度	★	防御力	🛡

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ほかはとくに特徴なし

Lv3 大チンタラ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	57	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	480	成長度	★★	防御力	🛡

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ほかはとくに特徴なし

Lv4 特大チンタラ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	73	速度	等速	攻撃力	🗡5
経験値	3800	成長度	☆☆	防御力	🛡🛡

特徴　攻撃は通常攻撃のみだが、攻撃力が一気に高くなっており、倒せば多くの経験値が得られる

夜

悪チンタラ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	20	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	24	成長度	★	防御力	🛡

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ほかはとくに特徴なし

悪中チンタラ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	47	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	120	成長度	★★★	防御力	🛡

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。昼の大チンタラに相当する攻撃力だが、技ではなく直接攻撃で倒せば大チンタラ以上の成長度が得られる

悪大チンタラ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	63	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	1300	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。技ではなく直接攻撃で倒せば多くの成長度が得られる

悪特大チンタラ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	72	速度	等速	攻撃力	🗡5
経験値	4200	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。攻撃力は格段に高いが、技ではなく直接攻撃で倒せばかなりの成長度が得られる

タネッコ種

タイプ ノーマル系

植物の種をモチーフとしたモンスター。攻撃は通常攻撃のみだが、マムル種やチンタラ種同様、レベルが高ければ相応に手強くなる。

昼

Lv1 タネッコ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 調 ト あ バ シ

HP	6	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	5	成長度	★	防御力	🛡

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ほかはとくに特徴なし

Lv2 アズキッコ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 調 ト あ バ シ

HP	53	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	230	成長度	★★	防御力	🛡

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ほかはとくに特徴なし

Lv3 ナッツッコ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 調 ト あ バ シ

HP	62	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	1280	成長度	☆	防御力	🛡🛡

特徴 攻撃は通常攻撃のみだが、攻撃力が格段に高くなっており、倒せば多くの経験値が得られる

Lv4 ダイズッコ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 調 ト あ バ シ

HP	85	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	3500	成長度	☆☆	防御力	🛡🛡

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。攻撃力は高いもののほかの能力はナッツッコと変わらず、直接攻撃で倒せばナッツッコの倍以上の成長度が得られる

夜

ダークタネッコ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 調 ト あ バ シ

HP	10	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	4	成長度	★	防御力	🛡

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ほかはとくに特徴なし

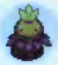
ダークアズキッコ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 調 ト あ バ シ

HP	55	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	350	成長度	☆	防御力	🛡

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ダークタネッコに比べてHPや攻撃力が格段に高くなっている。その分、多くの経験値が得られる

ダークナッツッコ



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 調 ト あ バ シ

HP	64	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	2600	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。技ではなく直接攻撃で倒せばかなりの成長度が得られる

ダークダイズッコ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 調 ト あ バ シ

HP	75	速度	等速	攻撃力	🗡5
経験値	5800	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。攻撃力がやや高めだが、技ではなく直接攻撃で倒せばかなりの成長度が得られる

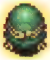
ガマラ種

タイプ：ノーマル系

ガマグチサイフのようなモンスター。シレンからギタンを盗んで逃げるか、床にあるギタンの上に居座る。盗みは金庫の盾系の盾で防げる。

昼

Lv1 ガマラ



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト 粘 バ シ

HP	28	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	5	成長度	★	防御力	🛡

特徴：隣接すると約200ギタンを盗んでワープし、倍速で逃走。倒せば盗んだギタンを落とすが、盗まれるまえでもギタンを落とす

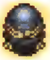
Lv2 ガマグッチ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト 粘 バ シ

HP	51	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	10	成長度	★	防御力	🛡

特徴：隣接すると約1000ギタンを盗んでワープし、倍速で逃走。倒せば盗んだギタンを落とすが、盗まれるまえでもギタンを落とす

Lv3 ガマゴン



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト 粘 バ シ

HP	65	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	100	成長度	★	防御力	🛡

特徴：隣接すると約1500ギタンを盗んでワープし、倍速で逃走。倒せば盗んだギタンを落とすが、盗まれるまえでもギタンを落とす

Lv4 ガマドーン

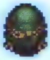
エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト 粘 バ シ

HP	77	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	1000	成長度	☆	防御力	🛡

特徴：隣接すると約3000ギタンを盗んでワープし、倍速で逃走。昼のガマラ種の中で唯一ギタンを投げて攻撃してくる

夜

腹黒ガマラ

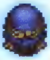


エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト 粘 バ シ

HP	26	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	5	成長度	★	防御力	🛡

特徴：隣接すると約400～800ギタンを盗んでワープし、逃走中は倍速で移動。倒せば盗んだギタンを祝福された状態で落とす

腹黒ガマグッチ



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト 粘 バ シ

HP	36	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	30	成長度	★	防御力	🛡

特徴：隣接すると約2000ギタンを盗んでワープし、倍速で逃走。倒せば盗んだギタンを祝福された状態で落とす

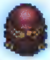
腹黒ガマゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト 粘 バ シ

HP	48	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	300	成長度	☆	防御力	🛡

特徴：隣接すると約3000ギタンを盗んでワープし、倍速で逃走。倒せば盗んだギタンを祝福された状態で落とす

腹黒ガマドーン



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト 粘 バ シ

HP	62	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	1500	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴：隣接すると約4000ギタンを盗んでワープし、倍速で逃走。夜のガマラ種の中で唯一ギタンを投げて攻撃してくる

ひまガッパ種

タイプ	水棲系

カッパの姿をしたモンスター。部屋の中に落ちている道具を拾って投げてくる。シレンが投げた道具をキャッチして投げ返す能力も備える。

昼

Lv1 ひまガッパ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ パ シ

HP	14	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	4	成長度	★	防御力	◉

特徴 周囲3マス以内に入ると剣・松明・盾・ギタン以外の道具を投げてくるが、投げた道具はシレンに当たらない

Lv2 いやすぎガッパ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ パ シ

HP	56	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	180	成長度	★	防御力	◉

特徴 周囲5マス以内に入ると剣・松明・ギタン以外の道具を投げてくる。ひまガッパ種のLv2以降は、空きがある壺に投げられた道具が入ることもある

Lv3 たまらんガッパ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ パ シ

HP	71	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	850	成長度	★★★	防御力	◉

特徴 周囲10マス以内に入るとギタン以外の道具を投げてくる。レベルが上がれば、それだけ道具の命中率が高くなるので注意しよう

Lv4 おてあげガッパ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ パ シ

HP	89	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	1700	成長度	☆★★★★	防御力	◉◉

特徴 同じフロアにいるとあらゆる道具を投げてくる。壺に道具を入れられるだけでなく、シレンとの位置や地形なども無視して投げてくるイヤな敵

夜

闇ひまガッパ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ パ シ

HP	17	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	12	成長度	★	防御力	◉

特徴 周囲3マス以内に入ると剣・松明・盾・ギタン以外の道具を投げてくるが、投げた道具はシレンに当たらない

闇いやすぎガッパ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ パ シ

HP	38	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	50	成長度	★★	防御力	◉

特徴 周囲5マス以内に入ると剣・松明・ギタン以外の道具を投げてくる。呪われた剣や盾が投げられて当たると、そのまま装備してしまうことがある

闇たまらんガッパ

エ ブ 毛 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ パ シ

HP	47	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	200	成長度	★★★	防御力	◉

特徴 周囲10マス以内に入るとギタン以外の道具を投げてくる。レベルが上がれば、それだけ道具の命中率が高くなる

闇おてあげガッパ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ パ シ

HP	58	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1300	成長度	☆★★★	防御力	◉

特徴 同じフロアにいるとあらゆる道具を投げてくる。シレンとの位置や地形などを無視して投げてはくるが、ステータスはおてあげガッパよりやや低い

ピョコダイル種

タイプ	ドラゴン系／水棲系

シレンの視界の範囲外から、桂馬飛びでジャンプして近づいてくるモンスター。着地点にいると強力なのしかかり攻撃をしてくる。

昼

Lv1 ピョコダイル

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	19	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	12	成長度	★	防御力	🛡

特徴 桂馬飛びで近づき、のしかかり攻撃で10ダメージを与えてくる。序盤に出現するLv1のモンスターの中では、経験値が多い

Lv2 ピョンダイル

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	70	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	600	成長度	★★	防御力	🛡🛡

特徴 桂馬飛びで近づき、のしかかり攻撃で20ダメージを与えてくる。HPと防御力が高い分、トカゲ斬りの刃系のような有効な武器で攻めたい

Lv3 ボヨンダイル

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	86	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	2700	成長度	☆★★★	防御力	🛡🛡

特徴 桂馬飛びで近づき、のしかかり攻撃で30ダメージを与えてくる。Lv2までと比べて相手の攻撃力も高いが、得られる経験値も格段に多い

Lv4 バイーンダイル

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	95	速度	等速	攻撃力	🗡5
経験値	4300	成長度	☆☆	防御力	🛡🛡

特徴 桂馬飛びで近づき、のしかかり攻撃で40ダメージを与えてくる。攻撃力がかなり高いため、攻撃されるまえに有効な武器で倒したい

夜

悪ピョコダイル

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	28	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	35	成長度	★	防御力	🛡

特徴 桂馬飛びで近づき、のしかかり攻撃で15ダメージを与えてくる。松明で照らす範囲が狭いと、視界外から急接近されて攻撃を受けることも

悪ピョンダイル

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	46	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	300	成長度	★★★★	防御力	🛡

特徴 桂馬飛びで近づき、のしかかり攻撃で25ダメージを与えてくる。Lv1と比べて特殊攻撃のダメージが上がったが、得られる成長度も多くなった

悪ボヨンダイル

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	57	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	750	成長度	☆★★★★	防御力	🛡

特徴 桂馬飛びで近づき、のしかかり攻撃で35ダメージを与えてくる。ボヨンダイルに比べてHPは低いが、攻撃力は同程度。突然の襲撃に注意

悪バイーンダイル

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	72	速度	等速	攻撃力	🗡5
経験値	5700	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴 桂馬飛びで近づき、のしかかり攻撃で45ダメージを与えてくる。HPと防御力は昼のバイーンダイルよりも低いが、経験値ははるかに多い

イカキング種

タイプ	水棲系

イカの姿をしたモンスター。10ターンのあいだ目つぶし状態にするスミを吹いてくる。おにぎりを投げ当てると、いかすしの巻物になる。

昼

Lv1 イカキング

HP	19	速度	等速	攻撃力	➘
経験値	8	成長度	★	防御力	⛊

特徴：シレンの正面1マスにいるとスミを吹いて目つぶし状態にしてくる。めぐすり草で回復するが、周囲の位置関係を把握していればそれほど問題ない

Lv2 イカだいおう

HP	55	速度	等速	攻撃力	➘➘
経験値	110	成長度	★	防御力	⛊

特徴：隣接するとスミを吹いて目つぶし状態にしてくる。イカキングに比べて、倒したときに得られる経験値が格段に多い

Lv3 イカエンペラー

HP	65	速度	等速	攻撃力	➘➘
経験値	600	成長度	★★★	防御力	⛊

特徴：同じ部屋にいるとスミを吹いて目つぶし状態にしてくる。イカだいおうと比べて攻撃力や防御力はあまり変わらないが、成長度や経験値が高い

Lv4 イカカイザー

HP	78	速度	等速	攻撃力	➘➘➘
経験値	1800	成長度	☆☆	防御力	⛊⛊

特徴：同じ部屋にいるとスミを吹いて目つぶし状態にしてくる。Lv3までと比べてみても、得られる成長度が飛躍的に多くなっている

夜

闇イカキング

HP	16	速度	等速	攻撃力	➘
経験値	10	成長度	★	防御力	⛊

特徴：シレンの正面1マスにいるとスミを吹いて目つぶし状態にしてくる。松明を持っていても、目つぶし状態になると視界が真っ暗になる

闇イカだいおう

HP	39	速度	等速	攻撃力	➘➘
経験値	65	成長度	★★	防御力	⛊

特徴：隣接するとスミを吹いて目つぶし状態にしてくる。闇イカキングに比べて、倒したときに得られる経験値は多め

闇イカエンペラー

HP	56	速度	等速	攻撃力	➘➘➘
経験値	350	成長度	☆	防御力	⛊

特徴：同じ部屋にいるとスミを吹いて目つぶし状態にしてくる。闇イカだいおうに比べて、倒したときに得られる経験値や成長度が格段に多め

闇イカカイザー

HP	66	速度	等速	攻撃力	➘➘➘
経験値	2000	成長度	☆☆	防御力	⛊

特徴：同じ部屋にいるとスミを吹いて目つぶし状態にしてくる。夜のイカキング種の中でも、倒したときに得られる経験値や成長度が圧倒的に多い

コガタナバチ種

タイプ　浮遊系

攻撃を加えると同時に離れる、ハチのようなモンスター。ダメージを与えたうえに相手を混乱状態にする混乱刺しを使用すると消滅する。

昼

Lv1 コガタナバチ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 晴 ト あ バ シ

HP	15	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	13	成長度	★	防御力	◉

特徴　ダメージを与えるとともに混乱状態にする混乱刺しや、直接攻撃すると同時に1マス後退する攻撃をくり出す。混乱状態にされるまえに倒したい

Lv2 ワキザシバチ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 晴 ト あ バ シ

HP	46	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	200	成長度	★★	防御力	◉

特徴　ダメージを与えるとともに混乱状態にする混乱刺しや、直接攻撃すると同時に1マス後退する攻撃をくり出す。離れたら接近してくるのを待とう

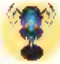
Lv3 カタナバチ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 晴 ト あ バ シ

HP	57	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	2200	成長度	☆★	防御力	◉

特徴　ダメージを与えるとともに混乱状態にする混乱刺しや、直接攻撃すると同時に1マス後退する攻撃をくり出す。Lv2と比べて攻撃力が格段に増した

Lv4 ダイトウバチ



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 晴 ト あ バ シ

HP	83	速度	等速	攻撃力	🗡5
経験値	3700	成長度	☆☆	防御力	◉◉

特徴　ダメージを与えるとともに混乱状態にする混乱刺しや、直接攻撃すると同時に1マス後退する攻撃をくり出す。封印状態にしてこれらを封じよう

夜

闇コガタナバチ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 晴 ト あ バ シ

HP	18	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	20	成長度	★	防御力	◉

特徴　ダメージを与えるとともに混乱状態にする混乱刺しや、直接攻撃すると同時に1マス後退する攻撃をくり出す。混乱よけの腕輪が有効

闇ワキザシバチ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 晴 ト あ バ シ

HP	37	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	420	成長度	☆	防御力	◉

特徴　ダメージを与えるとともに混乱状態にする混乱刺しや、直接攻撃すると同時に1マス後退する攻撃をくり出す。遠距離から技で倒すのが基本

闇カタナバチ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 晴 ト あ バ シ

HP	48	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	1600	成長度	☆☆	防御力	◉

特徴　ダメージを与えるとともに混乱状態にする混乱刺しや、直接攻撃すると同時に2マス離れる攻撃をくり出す。倒せばかなりの成長度が得られる

闇ダイトウバチ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 晴 ト あ バ シ

HP	57	速度	等速	攻撃力	🗡5
経験値	4700	成長度	☆☆	防御力	◉

特徴　ダメージを与えるとともに混乱状態にする混乱刺しや、直接攻撃すると同時に2マス離れる攻撃をくり出す。倒せばかなりの成長度が得られる

ヒーポフ種

竜の子どものようなモンスター。炎を吐いて攻撃してくるが、たまに失敗する。壺に入っていないバナナは、この炎を浴びると焼きバナナになる。

タイプ　ドラゴン系／浮遊系

昼

Lv1 ヒーポフ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	17	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	10	成長度	★	防御力	◉

特徴　隣接するとダメージ10の炎を吐いてくる。たまに失敗するが、命中率はレベルが上がるにつれて高くなる

Lv2 ホノオポフ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	43	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	120	成長度	★	防御力	◉

特徴　隣接するとダメージ20の炎を吐いてくるが、たまに失敗する。炎のダメージはトカゲの盾系の盾で軽減できる

Lv3 カエンポフ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	57	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	490	成長度	★★	防御力	◉◉

特徴　隣接するとダメージ30の炎を吐いてくるが、たまに失敗する。炎のダメージはトカゲの盾系の盾で軽減できる

Lv4 ゴオオポフ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	68	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	950	成長度	★★★★	防御力	◉◉

特徴　隣接するとダメージ40の炎を吐いてくるが、たまに失敗する。炎のダメージはトカゲの盾系の盾で軽減できる

夜

悪ヒーポフ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	18	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	11	成長度	★	防御力	◉

特徴　隣接するとダメージ20の炎を吐いてくるが、たまに失敗する。炎のダメージはトカゲの盾系の盾で軽減できる

悪ホノオポフ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	33	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	110	成長度	★★★	防御力	◉

特徴　隣接するとダメージ40の炎を吐いてくるが、たまに失敗する。炎のダメージはトカゲの盾系の盾で軽減できる

悪カエンポフ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	50	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	380	成長度	☆	防御力	◉

特徴　隣接するとダメージ60の炎を吐いてくるが、たまに失敗する。炎のダメージはトカゲの盾系の盾で軽減できる

悪ゴオオポフ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	61	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1000	成長度	☆☆	防御力	◉

特徴　隣接するとダメージ80の炎を吐いてくるが、たまに失敗する。炎のダメージはトカゲの盾系の盾で軽減できる。得られる成長度はかなり多め

おにぎりクマ種

タイプ　ノーマル系

顔がおにぎりの三角の形をしたクマのモンスター。通常攻撃のみだが、HPと攻撃力が高い強敵だ。倒したとき、たまにおにぎりを落とす。

昼

Lv1 おにぎりクマ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 箱 ト あ バ シ

HP	25	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	35	成長度	★	防御力	●

特徴　通常攻撃のみ。倒すとたまにおにぎりを落とす

Lv2 おにぎりアナグマ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 箱 ト あ バ シ

HP	69	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	2400	成長度	☆★	防御力	●●

特徴　通常攻撃のみ。おにぎりクマに比べて攻撃力がかなり高く、倒したときに得られる経験値や成長度が多い。たまにおにぎりを落とす

Lv3 おにぎりツキノワ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 箱 ト あ バ シ

HP	86	速度	等速	攻撃力	↘×5
経験値	4500	成長度	☆☆	防御力	●●

特徴　通常攻撃のみ。攻撃力がかなり高く、倒したときに得られる経験値や成長度は、夜のおにぎりクマ種と比べても多い。たまにおにぎりを落とす

Lv4 おにぎりヒグマ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 箱 ト あ バ シ

HP	108	速度	等速	攻撃力	↘×5 ↘
経験値	7000	成長度	☆☆	防御力	●●●

特徴　通常攻撃のみ。攻撃力・防御力ともに高いが、得られる経験値や成長度は、夜のおにぎりクマ種と比べてもかなり多い。たまにおにぎりを落とす

夜

闇おにぎりクマ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 箱 ト あ バ シ

HP	30	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	30	成長度	★	防御力	●

特徴　通常攻撃のみ。倒すとたまに祝福状態のおにぎりを落とす

闇おにぎりアナグマ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 箱 ト あ バ シ

HP	52	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	270	成長度	★★★★	防御力	●

特徴　通常攻撃のみ。得られる経験値や成長度は、昼のおにぎりクマ種と比べると少なめ。たまに祝福状態のおにぎりを落とす

闇おにぎりツキノワ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 箱 ト あ バ シ

HP	63	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	770	成長度	☆★★★★	防御力	●

特徴　通常攻撃のみ。得られる経験値や成長度は、昼のおにぎりクマ種と比べると少なめ。たまに祝福状態のおにぎりを落とす

闇おにぎりヒグマ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 箱 ト あ バ シ

HP	72	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	3200	成長度	☆☆	防御力	●

特徴　通常攻撃のみ。攻撃力はおにぎりアナグマくらいだが、得られる成長度は多い。たまに祝福状態のおにぎりを落とす

ガラ魔道士種

タイプ：ノーマル系

直線上にシレンがいると魔法弾を飛ばしてくる魔道士。その効果はレベルによって変わり、もし間にモンスターがいても放ってくるのがやっかいだ。

昼

Lv1 ガラ魔道士

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	16	速度	等速	攻撃力	
経験値	14	成長度	★	防御力	

特徴：ワープさせたり、自身と場所を入れ替えたり、行動速度を上げげたり、10マス吹き飛ばしたりする効果を持つ魔法弾を飛ばす

Lv2 ガラ中流魔道士

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	51	速度	等速	攻撃力	
経験値	170	成長度	★★	防御力	

特徴：20ダメージ与えたり、混乱や目つぶし状態にしたり、一時しのぎの杖と同じ効果を与える魔法弾を飛ばす

Lv3 ガラ上流魔道士

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	62	速度	等速	攻撃力	
経験値	1000	成長度	★★★	防御力	

特徴：かなしばりや狂戦士、封印、身代わりの状態にしたり、レベルを1下げたりする魔法弾を飛ばしてくる

Lv4 ガラ貴族魔道士

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	78	速度	等速	攻撃力	
経験値	1800	成長度	☆	防御力	

特徴：痛み分けや鈍足、バナナの状態にしたり、レベルを3下げたり、シレンのHPの現在値の4分の3のダメージを与える魔法弾を飛ばしてくる

夜

黒ガラ魔道士

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	30	速度	等速	攻撃力	
経験値	36	成長度	★	防御力	

特徴：ワープさせたり、自身と場所を入れ替えたり、行動速度を上げげたり、10マス吹き飛ばしたりする効果を持つ魔法弾を飛ばす

黒ガラ中流魔道士

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	42	速度	等速	攻撃力	
経験値	160	成長度	★★★	防御力	

特徴：20ダメージ与えたり、混乱や目つぶし状態にしたり、一時しのぎの杖と同じ効果を与える魔法弾を飛ばす

黒ガラ上流魔道士

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	50	速度	等速	攻撃力	
経験値	330	成長度	☆★★	防御力	

特徴：かなしばりや狂戦士、封印、身代わりの状態にしたり、レベルを1下げたりする魔法弾を飛ばしてくる

黒ガラ貴族魔道士

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	59	速度	等速	攻撃力	
経験値	1200	成長度	☆☆	防御力	

特徴：痛み分けや鈍足、バナナの状態にしたり、レベルを3下げたり、シレンのHPの現在値の4分の3のダメージを与える魔法弾を飛ばしてくる

ぬすっトド種

タイプ　水棲系

道具を盗むトドのモンスター。シレンの持ち物を盗んだり、部屋の中に落ちている道具を拾って逃げる。盗みは錠前の盾系の盾で防げる。

昼

Lv1 ぬすっトド

HP	30	速度	等速	攻撃力	
経験値	8	成長度	★	防御力	

特徴：隣接すると、道具を盗んでワープし、フロア内を逃げ回る。倒せば盗んだ道具を落とすが、盗まれるまえでも倒せば何らかの道具を落とす

Lv2 みどりトド

HP	55	速度	等速	攻撃力	
経験値	24	成長度	★	防御力	

特徴：隣接すると、道具を盗んでワープし、フロア内を逃げ回る。倒せば盗んだ道具を落とすが、盗まれるまえでも倒せば何らかの道具を落とす

Lv3 アイアントド

HP	81	速度	等速	攻撃力	
経験値	150	成長度	★★	防御力	

特徴：隣接すると、道具を盗んでワープし、フロア内を逃げ回る。倒せば盗んだ道具を落とすが、盗まれるまえでも倒せば何らかの道具を落とす

Lv4 しょうめつトド

HP	103	速度	等速	攻撃力	
経験値	500	成長度	★★★★	防御力	

特徴：隣接すると道具を盗み、道具ごと消滅してしまう。盗まれるまえに倒せば、何らかの道具を落とす

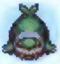
夜

腹黒ぬすっトド

HP	18	速度	等速	攻撃力	
経験値	6	成長度	★	防御力	

特徴：隣接すると、道具を盗んでワープし、盗まれた道具の状態がランダムに変化する。盗まれたり、道具を拾われるまえに倒すと祝福状態の道具を落とす

腹黒みどりトド



HP	45	速度	等速	攻撃力	
経験値	20	成長度	★	防御力	

特徴：隣接すると、道具を盗んでワープし、盗まれた道具の状態がランダムに変化する。盗まれたり、道具を拾われるまえに倒すと祝福状態の道具を落とす

腹黒アイアントド

HP	58	速度	等速	攻撃力	
経験値	150	成長度	★★	防御力	

特徴：隣接すると、道具を盗んでワープし、盗まれた道具の状態がランダムに変化する。盗まれたり、道具を拾われるまえに倒すと祝福状態の道具を落とす

腹黒しょうめつトド

HP	70	速度	等速	攻撃力	
経験値	400	成長度	☆☆	防御力	

特徴：隣接すると道具を盗み、道具ごと消滅してしまう。盗まれるまえに倒せば、何らかの祝福状態の道具を落とす

ミドロ種

タイプ	水棲系

武器や盾をドロドロと溶かしてくるモンスター。飛びかかり攻撃を食らうと武器・盾の強化値が下がる。また、一撃で倒せないと分裂する場合がある。

昼

Lv1 ミドロ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ パ シ

HP	21	速度	等速	攻撃力	
経験値	10	成長度	★	防御力	

特徴　隣接すると、装備している武器や盾の強化値を下げてくる。装備を外せば攻撃はしてこない

Lv2 ゲドロ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ パ シ

HP	43	速度	等速	攻撃力	
経験値	80	成長度	★	防御力	

特徴　隣接すると、装備している武器や盾の強化値を下げてくる。装備を外せば攻撃はしてこない

Lv3 オドロ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ パ シ

HP	53	速度	等速	攻撃力	
経験値	200	成長度	★★	防御力	

特徴　隣接すると、装備している武器や盾の強化値を下げたり、メッキや印をはがしたりする。装備を外せば攻撃はしてこない

Lv4 チドロ

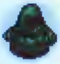
エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ パ シ

HP	67	速度	等速	攻撃力	
経験値	420	成長度	★★★	防御力	

特徴　オドロと同じく、武器や盾の強化値を下げたり、メッキや印をはがしたりする。水の上にいるときは透明で見えない

夜

ブラックミドロ



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ パ シ

HP	23	速度	等速	攻撃力	
経験値	18	成長度	★	防御力	

特徴　隣接すると、装備している武器や盾の強化値を下げたり、松明の火を消したりする。松明は火を消されると消滅する

ブラックゲドロ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ パ シ

HP	41	速度	等速	攻撃力	
経験値	50	成長度	★★	防御力	

特徴　隣接すると、装備している武器や盾の強化値を下げたり、松明の火を消したりする。松明は火を消されると消滅する

ブラックオドロ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ パ シ

HP	52	速度	等速	攻撃力	
経験値	200	成長度	☆★★	防御力	

特徴　隣接すると、装備している武器や盾の強化値を下げたり、メッキや印をはがしたり、松明の火を消したりする

ブラックチドロ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ パ シ

HP	63	速度	等速	攻撃力	
経験値	800	成長度	☆☆	防御力	

特徴　ブラックオドロと同じく、武器や盾の強化値を下げたり、メッキや印をはがしたり、松明の火を消したりする。水の上にいるときは透明で見えない

ノロージョ種

タイプ　ノーマル系

道具を呪い状態や封印状態にしてくるモンスター。呪いよけの腕輪が有効で、おはらいの巻物をぶつけると100ダメージを与えられる。

昼

Lv1 ノロージョ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 道 ト あ パ シ

HP	21	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	22	成長度	★	防御力	●

特徴　隣接すると、ひとつの道具を道具封印や呪いの状態にしてくる。道具封印状態の武器や盾は強化値0として扱われ、成長しなくなる

Lv2 ノロージョの姉

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 道 ト あ パ シ

HP	52	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	170	成長度	★	防御力	●

特徴　隣接すると、ひとつの道具を道具封印や呪いの状態にしてくる。道具封印状態の武器や盾は強化値0として扱われ、成長しなくなる

Lv3 ノロージョの母

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 道 ト あ パ シ

HP	62	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	480	成長度	★★★	防御力	●

特徴　隣接すると、ふたつの道具を道具封印や呪いの状態にしてくる。道具封印状態の武器や盾は強化値0として扱われ、成長しなくなる

Lv4 ノロージョの婆

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 道 ト あ パ シ

HP	78	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1200	成長度	☆★★	防御力	●●

特徴　隣接すると、ふたつの道具を道具封印や呪いの状態にしてくる。道具封印状態の武器や盾は強化値0として扱われ、成長しなくなる

夜

闇ノロージョ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 道 ト あ パ シ

HP	32	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	34	成長度	★	防御力	●

特徴　隣接すると、ひとつの道具を道具封印状態か呪い状態にしてくる。祝福状態の腕輪と壺は呪われないが、それ以外は祝福状態を解除されることがある

闇ノロージョの姉

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 道 ト あ パ シ

HP	40	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	110	成長度	★★	防御力	●

特徴　隣接すると、ひとつの道具を道具封印状態か呪い状態にしてくる。祝福状態の腕輪と壺は呪われないが、それ以外は祝福状態を解除されることがある

闇ノロージョの母

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 道 ト あ パ シ

HP	55	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	450	成長度	☆★★	防御力	●

特徴　隣接すると、ふたつの道具を道具封印状態か呪い状態にしてくる。祝福状態の腕輪と壺は呪われないが、それ以外は祝福状態を解除されることがある

闇ノロージョの婆

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 道 ト あ パ シ

HP	62	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	900	成長度	☆★★★	防御力	●

特徴　隣接すると、ふたつの道具を道具封印状態か呪い状態にしてくる。祝福状態の腕輪と壺は呪われないが、それ以外は祝福状態を解除されることがある

毒サソリ種

タイプ	ドレイン系

サソリの姿をしたモンスターで、シレンのちからを下げる毒針刺しという特殊攻撃をくり出してくる。毒消しの腕輪や保持の腕輪を装備して防ごう。

昼

Lv1 毒サソリ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ バ シ

HP	35	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	53	成長度	★	防御力	🛡

特徴：隣接すると、毒の攻撃でちからを1下げてくる。ちからを下げられないようにするには毒消しの腕輪が有効だ

Lv2 鬼サソリ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ バ シ

HP	70	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	360	成長度	★★	防御力	🛡🛡

特徴：隣接すると、毒の攻撃でちからを2下げてくる。ちからを下げられないようにするには毒消しの腕輪が有効だ

Lv3 しびれサソリ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ バ シ

HP	83	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	1200	成長度	★★★★	防御力	🛡🛡

特徴：隣接すると、毒の攻撃でちからの最大値を1下げてくる。ちからの最大値を下げられないようにするには、毒消しの腕輪や保持の腕輪が有効だ

Lv4 劇毒サソリ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ バ シ

HP	95	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	2700	成長度	☆★★★★	防御力	🛡🛡

特徴：隣接すると、毒の攻撃でちからの最大値を2下げてくる。毒消しの腕輪や保持の腕輪を装備すれば、ちからの低下を防げる

夜

ダーク毒サソリ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ バ シ

HP	40	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	53	成長度	★★	防御力	🛡

特徴：隣接すると、毒の攻撃でちからを2下げてくる。ちからを下げられないようにするには毒消しの腕輪が有効だ

ダーク鬼サソリ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ バ シ

HP	65	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	720	成長度	☆★★★★	防御力	🛡

特徴：隣接すると、毒の攻撃でちからを3下げてくる。ちからを下げられないようにするには毒消しの腕輪が有効だ

ダークしびれサソリ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ バ シ

HP	73	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	2800	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴：隣接すると、毒の攻撃でちからの最大値を2下げてくる。毒消しの腕輪や保持の腕輪が有効で、倒せばかなり多くの成長度が得られる

ダーク劇毒サソリ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 遁 ト あ バ シ

HP	86	速度	等速	攻撃力	🗡5
経験値	5600	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴：隣接すると、毒の攻撃でちからの最大値を3下げてくるが、毒消しの腕輪や保持の腕輪で防げる。倒すとかなり多くの成長度が得られる

すいだすゾウ種

タイプ	ドレイン系

さまざまな状態変化を吸収するゾウのモンスター。吸収するごとにパワーアップするうえ、この能力を封印の杖で封じることはできない。

昼

Lv1 すいだすゾウ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	27	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	28	成長度	★	防御力	🛡

特徴 自身や周囲の生物の状態変化を吸収して、攻撃力を上げたりHPを回復したりする。状態変化になる道具を使っても吸収するので要注意

Lv2 とりこむゾウ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	48	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	270	成長度	★★	防御力	🛡

特徴 自身や周囲の生物の状態変化を吸収して、攻撃力を上げたりHPを回復したりする。状態変化になる道具を使っても吸収するので要注意

Lv3 くみこむゾウ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	59	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	700	成長度	★★★	防御力	🛡

特徴 自身や周囲の生物の状態変化を吸収して、攻撃力と防御力を上げたりHPを回復したりする。ドレイン斬り系の武器で攻撃するのが有効だ

Lv4 ひきこむゾウ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	76	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	1400	成長度	☆★★★★	防御力	🛡🛡

特徴 自身や周囲の生物の状態変化を吸収して、攻撃力と防御力を上げたりHPを回復したりする。ドレイン斬り系の武器で攻撃するのが有効だ

夜

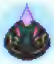
闇すいだすゾウ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	33	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	40	成長度	★	防御力	🛡

特徴 自身や周囲の生物の状態変化を吸収して、攻撃力を上げたりHPを回復する。状態変化の効果がある技で倒しきれない場合は、その効果も吸収する

闇とりこむゾウ



エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	47	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	180	成長度	★★★	防御力	🛡

特徴 自身や周囲の生物の状態変化を吸収して、攻撃力を上げたりHPを回復する。状態変化の効果がある技で倒しきれない場合は、その効果も吸収する

闇くみこむゾウ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	56	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	420	成長度	☆★★	防御力	🛡

特徴 自身や周囲の生物の状態変化を吸収して、攻撃力と防御力を上げたりHPを回復。状態変化の効果がある技で倒しきれない場合は、その効果も吸収

闇ひきこむゾウ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	67	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	1900	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴 自身や周囲の生物の状態変化を吸収して、攻撃力と防御力を上げたりHPを回復。状態変化の効果がある技で倒しきれない場合は、その効果も吸収

タイガーウッホ種

タイプ ノーマル系

虎の姿をしたモンスター。周囲にいる生物を、別の生物や見えているワナめがけて放り投げる。レベルが高いほどその投げられる範囲は広くなる。

昼

Lv1 タイガーウッホ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	42	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	63	成長度	★	防御力	●

特徴 周囲にいる生物を、周囲5マス以内にいるほかの生物に投げてくる。そのダメージで生物が倒れた場合、レベルがひとつ上がる

Lv2 タイガーウホホ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	68	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	350	成長度	★★	防御力	●

特徴 周囲にいる生物を、周囲10マス以内にいるほかの生物に投げてくる。そのダメージで生物が倒れた場合、レベルがひとつ上がる

Lv3 タイガーウホーン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	77	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	800	成長度	★★★	防御力	●

特徴 周囲にいる生物を、周囲15マス以内にいるほかの生物に投げてくる。そのダメージで生物が倒れた場合、レベルがひとつ上がる

Lv4 タイガーウボッホ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	93	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	2000	成長度	☆★★★★	防御力	●●

特徴 周囲にいる生物を、周囲20マス以内にいるほかの生物に投げてくる。そのダメージで生物が倒れた場合、レベルがひとつ上がる

夜

ダークウッホ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	35	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	43	成長度	★	防御力	●

特徴 周囲にいる生物を、周囲5マス以内にいるほかの生物に投げてくる。そのダメージで生物が倒れた場合、レベルがひとつ上がる

ダークウホホ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	41	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	120	成長度	★★	防御力	●

特徴 周囲にいる生物を、周囲10マス以内にいるほかの生物に投げてくる。そのダメージで生物が倒れた場合、レベルがひとつ上がる

ダークウホーン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	60	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	500	成長度	☆☆	防御力	●

特徴 周囲にいる生物を、周囲15マス以内にいるほかの生物に投げてくる。そのダメージで生物が倒れた場合、レベルがひとつ上がる

ダークウボッホ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	68	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	3600	成長度	☆☆	防御力	●

特徴 周囲にいる生物を、周囲20マス以内にいるほかの生物に投げてくる。そのダメージで生物が倒れた場合、レベルがひとつ上がる

ボウヤカート種

タイプ　ノーマル系

遠くからでも直線上にシレンがいると矢で攻撃してくるモンスター。矢の種類はレベルに応じて異なるが、すべて倍速で行動し、つきまとうように動く。

昼

Lv1 ボウヤカート

HP	16	速度	倍速1	攻撃力	🗡
経験値	18	成長度	★	防御力	🛡

特徴 直線上にシレンがいると、木の矢で攻撃してくる。ボウヤカート種の中ではもっとも倒しやすく、落ちた木の矢は拾えば道具として使用可能

Lv2 クロスカート

HP	24	速度	倍速1	攻撃力	🗡
経験値	30	成長度	★	防御力	🛡

特徴 直線上にシレンがいると、木の矢より硬質な鉄の矢で攻撃してくる。落ちた鉄の矢は、拾えば道具として使うことができる

Lv3 吹き飛びカート

HP	34	速度	倍速1	攻撃力	🗡
経験値	50	成長度	★	防御力	🛡

特徴 直線上にシレンがいると、吹き飛ばしの矢で攻撃してくる。矢に当たるとたまに最大10マス吹き飛ばされることがある

Lv4 貫通カート

HP	45	速度	倍速1	攻撃力	🗡
経験値	86	成長度	★	防御力	🛡

特徴 地形やモンスターを貫通する銀の矢で攻撃してくる。そのためレベルアップしやすく、レベルアップするとオヤジ戦車種のオヤジ戦車になる

夜

闇ボウヤカート

HP	16	速度	倍速1	攻撃力	🗡
経験値	14	成長度	★	防御力	🛡

特徴 直線上にシレンがいると、木の矢で攻撃してくる。矢での攻撃がシレンに当たらなかった場合、床に落ちた矢は消滅してしまう

闇クロスカート（※1）

HP	27	速度	倍速1	攻撃力	🗡
経験値	40	成長度	★	防御力	🛡

特徴 直線上にシレンがいると、鉄の矢で攻撃してくる。矢がシレンに当たらなかった場合、床に落ちた矢は消滅してしまうため、再利用はできない

闇吹き飛びカート

HP	37	速度	倍速1	攻撃力	🗡🗡
経験値	100	成長度	★★	防御力	🛡

特徴 直線上にシレンがいると、吹き飛ばしの矢で攻撃してくる。ボウヤカート種の中では攻撃力が高く、矢に当たると最大10マス吹き飛ばされることも

闇貫通カート

HP	46	速度	倍速1	攻撃力	🗡🗡
経験値	250	成長度	★★★★	防御力	🛡

特徴 地形やモンスターを貫通する銀の矢で攻撃してくる。昼の貫通カートと異なり、レベルアップしても闇オヤジ戦車にはならない

※1……闇クロスカートは、浜辺の魔洞の15F～20Fで昼夜の巻物と書いた白紙の巻物を使って、夜のダンジョンに変化させると出現することがある

オヤジ戦車種

タイプ 爆発系

大砲を放つ戦車型のモンスター。大砲は、着弾した場所だけでなくその周囲にも固定ダメージを与える。爆発隠の盾系の盾が有効だ。

昼

Lv1 オヤジ戦車

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ パ シ

HP	60	速度	鈍足	攻撃力	🗡🗡
経験値	160	成長度	★	防御力	🛡

特徴 着弾点とその周囲1マスに20ダメージを与える大砲を撃ってくる。射程範囲は前方に距離無制限だが、鈍足なのを利用してうまく近づこう

Lv2 ガンコ戦車

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ パ シ

HP	75	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	400	成長度	★★	防御力	🛡

特徴 着弾点とその周囲1マスに30ダメージを与える大砲を撃ってくる。射程範囲は前方に距離無制限と変わらないが、シレンと同じ等速だ

Lv3 ゴウジョウ戦車

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ パ シ

HP	83	速度	倍速1	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	1600	成長度	★★★★	防御力	🛡🛡

特徴 着弾点とその周囲1マスに40ダメージを与える大砲を撃ってくる。射程範囲は前方に距離無制限と変わらないが、倍速1回攻撃で行動する

Lv4 イッテツ戦車

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ パ シ

HP	99	速度	倍速2	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	3000	成長度	☆☆	防御力	🛡🛡

特徴 着弾点とその周囲1マスに50ダメージを与える大砲を撃ってくる。射程範囲は前方に距離無制限と変わらないが、1ターンに2回撃つことも

夜

闇オヤジ戦車

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ パ シ

HP	18	速度	鈍足	攻撃力	🗡
経験値	18	成長度	★	防御力	🛡

特徴 着弾点とその周囲1マスに30ダメージを与える大砲を撃ってくる。射程範囲は前方に距離無制限だが、鈍足なのを利用してうまく近づこう

闇ガンコ戦車

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ パ シ

HP	45	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	130	成長度	★★	防御力	🛡

特徴 着弾点とその周囲1マスに40ダメージを与える大砲を撃ってくる。射程範囲は前方に距離無制限と変わらないが、シレンと同じ等速だ

闇ゴウジョウ戦車

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ パ シ

HP	60	速度	倍速1	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	600	成長度	☆★★	防御力	🛡

特徴 着弾点とその周囲1マスに50ダメージを与える大砲を撃ってくる。射程範囲は前方に距離無制限と変わらないが、倍速1回攻撃で行動する

闇イッテツ戦車

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ パ シ

HP	71	速度	倍速2	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	3500	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴 着弾点とその周囲1マスに60ダメージを与える大砲を撃ってくる。射程範囲は前方に距離無制限と変わらないが、1ターンに2回撃つことも

ゲイズ種

タイプ	一ツ目系

大きなひとつ目のモンスター。催眠術をかけてきて、シレンにむだに道具を使わせたり、装備を外させようとする。ややゲイズの盾系の盾が有効だ。

昼

Lv1 ゲイズ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	26	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	19	成長度	★	防御力	●

特徴　隣接すると催眠術をかけてくる。催眠術にかかると装備品を外したり重要な道具を投げたりするので危険。連続で催眠状態にされて倒されることも

Lv2 スーパーゲイズ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	49	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	190	成長度	★	防御力	●

特徴　隣接すると催眠術をかけてくる。催眠術にかかると装備品を外したり重要な道具を投げたりするので危険。連続で催眠状態にされて倒されることも

Lv3 ハイパーゲイズ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	54	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	820	成長度	★★★★	防御力	●●

特徴　隣接すると催眠術をかけてくる。催眠術にかかると装備品を外したり重要な道具を投げたりするので危険。連続で催眠状態にされて倒されることも

Lv4 ゲンナマゲイズ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	65	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1500	成長度	☆★★	防御力	●●

特徴　同じ部屋になると催眠術をかけてくる。催眠術にかかると装備品を外したり重要な道具を投げたりするので危険。連続で催眠状態にされて倒されることも

夜

悪ゲイズ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	15	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	16	成長度	★	防御力	●

特徴　隣接すると催眠術をかけてくる。催眠術にかかると装備品を外したり重要な道具を投げたりするので危険。催眠状態のまま倒されることもある

悪スーパーゲイズ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	35	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	80	成長度	★★	防御力	●

特徴　隣接すると催眠術をかけてくる。催眠術にかかると装備品を外したり重要な道具を投げたりするので危険。連続で催眠状態にされて倒されることも

悪ハイパーゲイズ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	47	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	350	成長度	☆	防御力	●

特徴　隣接すると催眠術をかけてくる。催眠術にかかると装備品を外したり重要な道具を投げたりするので危険。連続で催眠状態にされて倒されることも

悪ゲンナマゲイズ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	59	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	2800	成長度	☆☆	防御力	●

特徴　同じ部屋になると催眠術をかけてくる。催眠術にかかると装備品を外したり重要な道具を投げたりするので危険。連続で催眠状態にされて倒されることも

ンドゥバ種

タイプ　ノーマル系

道具に擬態するモンスター。普段は道具の姿をしているが、その道具を使うか壺に入れようとすると、本性を現わして先制攻撃してくる。

昼

Lv1 ンドゥバ

エ ブ 浜 ニ ジ 砦 夢 闇 ト あ バ シ

HP	20	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	15	成長度	★	防御力	◉

特徴　床に落ちている道具に擬態しているが、その道具を拾おうとすると先制攻撃してくる。

Lv2 ンドゥルー

エ ブ 浜 ニ ジ 砦 夢 闇 ト あ バ シ

HP	36	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	33	成長度	★	防御力	◉

特徴　床の道具に擬態しており、拾っただけでは判別できない。その道具を使おうとすると先制攻撃を受けるので、次のフロアに移動して判別しよう

Lv3 ンバマ

エ ブ 浜 ニ ジ 砦 夢 闇 ト あ バ シ

HP	47	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	100	成長度	★	防御力	◉

特徴　床の道具に擬態しており、拾っただけでは判別できない。ンドゥルーと違って、次のフロアに移動しても判別できない

Lv4 ンバルーン

エ ブ 浜 ニ ジ 砦 夢 闇 ト あ バ シ

HP	49	速度	等速	攻撃力	↘×5
経験値	330	成長度	★★★★	防御力	◉

特徴　床に落ちている道具に擬態しているが、その道具を拾おうとすると先制攻撃される場合と、擬態した状態のまま拾える場合がある

夜

闇ンドゥバ

エ ブ 浜 ニ ジ 砦 夢 闇 ト あ バ シ

HP	21	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	40	成長度	★	防御力	◉

特徴　床に落ちている道具に擬態しているが、その道具を拾おうとすると先制攻撃してくる。

闇ンドゥルー

エ ブ 浜 ニ ジ 砦 夢 闇 ト あ バ シ

HP	35	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	220	成長度	★★★	防御力	◉

特徴　床の道具に擬態しており、拾っただけでは判別できない。その道具を使おうとすると先制攻撃を受けるので、次のフロアに移動して判別しよう

闇ンバマ

エ ブ 浜 ニ ジ 砦 夢 闇 ト あ バ シ

HP	48	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	850	成長度	☆★★★	防御力	◉

特徴　床の道具に擬態しており、拾っただけでは判別できない。ンドゥルーと違って、次のフロアに移動しても判別できない

闇ンバルーン

エ ブ 浜 ニ ジ 砦 夢 闇 ト あ バ シ

HP	55	速度	等速	攻撃力	↘×5
経験値	2700	成長度	☆☆	防御力	◉

特徴　床に落ちている道具に擬態しているが、その道具を拾おうとすると先制攻撃される場合と、擬態した状態のまま拾える場合がある

畠荒らし種

タイプ　ノーマル系

床の道具を雑草に変えてしまうモンスター。また、シレンに向けて雑草を投げつけてくるほか、雑草を投げ当てられると行動速度が上がる。

昼

Lv1 畠荒らし

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト お バ シ

HP	23	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	18	成長度	★	防御力	◉

特徴　床に落ちている道具へと進んでいき雑草に変える。前方10マス以内に入ると雑草を投げてきて、シレンにダメージ2を与える

Lv2 壺荒らし

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト お バ シ

HP	43	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	75	成長度	★	防御力	◉

特徴　床に落ちている道具へと進んでいき雑草に変える。前方10マス以内に入ると雑草を投げてきて、その雑草をシレンの持っている壺の中に入れる

Lv3 物荒らし

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト お バ シ

HP	62	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	670	成長度	★★	防御力	◉

特徴　床に落ちている道具へと進んでいき雑草に変える。前方10マス以内に入ると雑草を投げてきて、シレンの持っている道具を弾き雑草と入れ替える

Lv4 大物荒らし

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト お バ シ

HP	73	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	950	成長度	★★★★★	防御力	◉◉

特徴　床に落ちている道具やシレンの持ち物1個を雑草に変えるほか、10マス以内に入ると雑草を投げてシレンの持ち物を弾き、雑草と入れ替える

夜

闇畠荒らし

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト お バ シ

HP	20	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	20	成長度	★	防御力	◉

特徴　床に落ちている道具へと進んでいき雑草に変える。前方10マス以内に入ると雑草を投げてきて、シレンにダメージ2を与える

闇壺荒らし

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト お バ シ

HP	39	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	120	成長度	★★★	防御力	◉

特徴　床に落ちている道具へと進んでいき雑草に変える。前方10マス以内に入ると雑草を投げてきて、その雑草をシレンの持っている壺の中に入れる

闇物荒らし

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト お バ シ

HP	49	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	210	成長度	★★★★	防御力	◉

特徴　床に落ちている道具へと進んでいき雑草に変える。前方10マス以内に入ると雑草を投げてきて、シレンの持っている道具を弾き雑草と入れ替える

闇大物荒らし

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト お バ シ

HP	60	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1100	成長度	☆☆	防御力	◉

特徴　床に落ちている道具やシレンの持ち物1個を雑草に変えるほか、10マス以内に入ると雑草を投げてシレンの持ち物を弾き、雑草と入れ替える

まわるポリゴン種

タイプ	ドレイン系

ポリゴンのモンスター。正面にワープしてきて、満腹度を下げる攻撃をしてくる。広い部屋で複数のまわるポリゴン種と戦うと不利な状況に陥りやすい。

昼

Lv 1 まわるポリゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 眠 ト あ パ シ

HP	37	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	66	成長度	★	防御力	●

特徴　同じ部屋にいると正面にワープしてきて、変な踊りで最大満腹度を3下げるか、または最大HPを1下げてくる

Lv 2 おどるポリゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 眠 ト あ パ シ

HP	61	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	320	成長度	★★	防御力	●

特徴　同じ部屋にいると正面にワープしてきて、変な踊りで最大満腹度を5下げるか、または最大HPを2下げてくる

Lv 3 うたうポリゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 眠 ト あ パ シ

HP	73	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	900	成長度	★★★	防御力	●●

特徴　同じ部屋にいると正面にワープしてきて、変な踊りで最大満腹度を7下げるか、または最大HPを3下げてくる

Lv 4 らんぶポリゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 眠 ト あ パ シ

HP	86	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	1600	成長度	☆☆	防御力	●●

特徴　同じ部屋にいると正面にワープしてきて、変な踊りで最大満腹度を10下げるか、または最大HPを5下げてくる。倒せば多くの成長度が得られる

夜

悪まわるポリゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 眠 ト あ パ シ

HP	25	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	26	成長度	★	防御力	●

特徴　同じ部屋にいると正面にワープしてきて、変な踊りで最大満腹度を5下げるか、または最大HPを2下げてくる

悪おどるポリゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 眠 ト あ パ シ

HP	45	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	70	成長度	★★	防御力	●

特徴　同じ部屋にいると正面にワープしてきて、変な踊りで最大満腹度を7下げるか、または最大HPを3下げてくる

悪うたうポリゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 眠 ト あ パ シ

HP	52	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	300	成長度	★★★★	防御力	●

特徴　同じ部屋にいると正面にワープしてきて、変な踊りで最大満腹度を10下げるか、または最大HPを4下げてくる

悪らんぶポリゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 眠 ト あ パ シ

HP	67	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1500	成長度	☆★★★	防御力	●

特徴　同じ部屋にいると正面にワープしてきて、変な踊りで最大満腹度を15下げるか、または最大HPを6下げてくる

デブータ種

タイプ	ノーマル系

離れた場所から石を投げてくるブタの姿をしたモンスター。石は山なりに飛んでくるので、障害物や曲がり角などの地形に影響されない。

昼

Lv1 デブータ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 睡 ト あ バ シ

HP	47	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	100	成長度	★	防御力	●

特徴 正面の方向扇状2マス以内にいると、20ダメージの石を投げて攻撃してくる。外れて落ちた石は、拾えばデブータの石として使える

Lv2 デブーチョ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 睡 ト あ バ シ

HP	72	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	840	成長度	★★★★	防御力	●●

特徴 正面の方向扇状4マス以内にいると、20ダメージの石を投げて攻撃してくる。外れて落ちた石は、拾えばデブータの石として使える

Lv3 デブートン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 睡 ト あ バ シ

HP	83	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	2000	成長度	☆☆	防御力	●●

特徴 正面の方向扇状6マス以内にいると、20ダメージの石を投げて攻撃してくる。外れて落ちた石は、拾えばデブータの石として使える

Lv4 デブーゴン

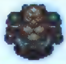
エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 睡 ト あ バ シ

HP	97	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	4000	成長度	☆☆	防御力	●●

特徴 正面の方向扇状10マス以内にいると、20ダメージの石を投げて攻撃してくる。外れて落ちた石は、拾えばデブータの石として使える

夜

悪デブータ

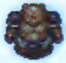


エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 睡 ト あ バ シ

HP	39	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	200	成長度	★★	防御力	●

特徴 正面の方向扇状2マス以内にいると、20ダメージの石を投げて攻撃してくる。ただし、夜だからか目標を見失いやすい

悪デブーチョ



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 睡 ト あ バ シ

HP	52	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	550	成長度	☆★★	防御力	●

特徴 正面の方向扇状4マス以内にいると、20ダメージの石を投げて攻撃してくる。ただし、夜だからか目標を見失いやすい

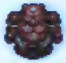
悪デブートン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 睡 ト あ バ シ

HP	61	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1000	成長度	☆☆	防御力	●

特徴 正面の方向扇状6マス以内にいると、20ダメージの石を投げて攻撃してくる。ただし、夜だからか目標を見失いやすい

悪デブーゴン



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 睡 ト あ バ シ

HP	74	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	5000	成長度	☆☆	防御力	●

特徴 正面の方向扇状10マス以内にいると、20ダメージの石を投げて攻撃してくる。ただし、夜だからか目標を見失いやすい

パコレプキン種

タイプ	浮遊系

パンプキンの姿をしたモンスター。壁を通過し、水地形にも左右されない。壁の中にいるときは攻撃が当たらないので、部屋まで誘導して戦おう。

昼

Lv1 パコレプキン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 酒 ト あ パ シ

HP	34	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	83	成長度	★★	防御力	⛊

特徴：壁の中や水地形などを自由に移動する。壁の中からの攻撃は反撃できないためやっかい。通路ではなく部屋で戦うのが基本だ

Lv2 パコレプキーナ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 酒 ト あ パ シ

HP	66	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	210	成長度	★★	防御力	⛊

特徴：壁の中や水地形などを自由に移動する。壁の中からの攻撃は反撃できないためやっかい。通路ではなく部屋で戦うのが基本だ

Lv3 パコレプキング

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 酒 ト あ パ シ

HP	75	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	1400	成長度	★★★★	防御力	⛊

特徴：壁の中や水地形などを自由に移動する。壁の中からの攻撃は反撃できないためやっかい。Lv3から一気に攻撃力が高くなるので要注意

Lv4 パコレプゴッド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 酒 ト あ パ シ

HP	84	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	2500	成長度	☆★★★★	防御力	⛊⛊

特徴：壁の中や水地形などを自由に移動する。パコレプキン種は壁の中からの攻撃は反撃できないためやっかい。攻撃力が高いので要注意

夜

悪パコレプキン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 酒 ト あ パ シ

HP	35	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	33	成長度	★★	防御力	⛊

特徴：壁の中や水地形などを自由に移動する。通路などを移動する際は昼のとき以上に注意すること。部屋におびき寄せて技を使おう

悪パコレプキーナ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 酒 ト あ パ シ

HP	53	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	400	成長度	☆	防御力	⛊

特徴：壁の中や水地形などを自由に移動する。通路などを移動する際は昼のとき以上に注意すること。部屋におびき寄せて技を使おう

悪パコレプキング

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 酒 ト あ パ シ

HP	66	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1200	成長度	☆★★★	防御力	⛊

特徴：壁の中や水地形などを自由に移動する。通路などを移動する際は昼のとき以上に注意すること。部屋におびき寄せて技を使おう

悪パコレプゴッド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 酒 ト あ パ シ

HP	77	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	3000	成長度	☆☆	防御力	⛊

特徴：壁の中や水地形などを自由に移動する。通路などを移動する際は昼のとき以上に注意すること。倒せば多くの成長度が得られる

フィアーラビ種

タイプ　ノーマル系

ハット引き寄せで、生物を自分の周囲に引き寄せるモンスター。レベルが高くなるほど引き寄せられる範囲が広がり、かなり危険な存在になる。

昼

Lv1 フィアーラビ

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	寝	ト	あ	バ	シ

HP	26	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	67	成長度	★	防御力	⬢

特徴 同じ部屋にいるシレンやモンスターなどの生物を、ハット引き寄せで自分の周囲に引き寄せて通常攻撃をしてくる

Lv2 ホラーラビ

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	寝	ト	あ	バ	シ

HP	50	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	220	成長度	★★	防御力	⬢

特徴 Lv1と同じく、同じ部屋にいるシレンやモンスターなどを、ハット引き寄せで自分の周囲に引き寄せて通常攻撃をしてくる

Lv3 ドレッドラビ

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	寝	ト	あ	バ	シ

HP	74	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	880	成長度	★★★★	防御力	⬢

特徴 同じフロアにいるシレンやモンスターなどの生物を、ハット引き寄せで自分の周囲に引き寄せて通常攻撃をしてくる

Lv4 テリブルラビ

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	寝	ト	あ	バ	シ

HP	83	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1200	成長度	☆☆	防御力	⬢⬢

特徴 Lv3と同じく、同じフロアにいるシレンやモンスターなどの生物を、ハット引き寄せで自分の周囲に引き寄せて通常攻撃をしてくる

夜

闇フィアーラビ

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	寝	ト	あ	バ	シ

HP	28	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	32	成長度	★	防御力	⬢

特徴 同じ部屋にいるシレンやモンスターなどの生物を、ハット引き寄せで自分の周囲に引き寄せて通常攻撃をしてくる

闇ホラーラビ

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	寝	ト	あ	バ	シ

HP	40	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	170	成長度	★★★★	防御力	⬢

特徴 闇フィアーラビと同様、同じ部屋にいるシレンやモンスターなどの生物を、ハット引き寄せで自分の周囲に引き寄せて通常攻撃をしてくる

闇ドレッドラビ

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	寝	ト	あ	バ	シ

HP	52	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	650	成長度	☆★★	防御力	⬢

特徴 同じフロアにいるシレンやモンスターなどの生物を、ハット引き寄せで自分の周囲に引き寄せて通常攻撃をしてくる

闇テリブルラビ

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	寝	ト	あ	バ	シ

HP	61	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	2000	成長度	☆☆	防御力	⬢

特徴 闇ドレッドラビと同様、同じフロアにいるシレンやモンスターなどの生物を、ハット引き寄せで自分の周囲に引き寄せて通常攻撃をしてくる

カラクロイド種

タイプ　ノーマル系

ワナを設置するモンスター。倍速で移動しながらワナを設置するが、設置後2ターンは行動が停止するので、そのあいだが攻撃のチャンス。

昼

Lv1 カラクロイド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	44	速度	倍速1	攻撃力	↘
経験値	72	成長度	★	防御力	●

特徴　倍速で行動しながらフロア内に次々とワナを設置していく。そのワナは最初から見えており、設置後は2ターン停止する

Lv2 スチームロイド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	64	速度	倍速1	攻撃力	↘↘↘
経験値	440	成長度	★★	防御力	●●

特徴　倍速で行動しながらフロア内に次々とワナを設置していく。Lv1よりも攻撃力がかなり高いため、通常攻撃にも注意が必要となる

Lv3 エレキロイド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	80	速度	倍速1	攻撃力	↘↘↘
経験値	1500	成長度	★★★★	防御力	●●

特徴　倍速で行動しながらフロア内に次々とワナを設置していく。攻撃力や防御力はLv2と変わらないが、獲得できる経験値と成長度が倍以上に

Lv4 バイオロイド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	94	速度	倍速1	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	3500	成長度	☆☆	防御力	●●

特徴　倍速で行動しながらフロア内に次々とワナを設置していく。攻撃力はLv3よりもやや高いが、倒せば倍以上の経験値と成長度を獲得できる

夜

闇カラクロイド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	43	速度	倍速1	攻撃力	↘↘
経験値	60	成長度	★★	防御力	●

特徴　倍速で行動しながらフロア内に次々とワナを設置していく。そのワナは最初から見えており、設置後は2ターン停止する

闇スチームロイド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	56	速度	倍速1	攻撃力	↘↘↘
経験値	450	成長度	☆	防御力	●

特徴　倍速で行動しながらフロア内に次々とワナを設置していく。昼種よりもHPや防御力は低いが、倒せば倍以上の成長度が得られる

闇エレキロイド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	68	速度	倍速1	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	1800	成長度	☆☆	防御力	●

特徴　倍速で行動しながらフロア内に次々とワナを設置していく。HPは昼種のLv2とほぼ同じながら、得られる成長度はLv4と変わらない

闇バイオロイド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	79	速度	倍速1	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	3200	成長度	☆☆	防御力	●

特徴　倍速で行動しながらフロア内に次々とワナを設置していく。攻撃力は昼種のLv4と同じだが、HPや防御力が低く、比較的倒しやすい

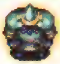
ケンゴウ種

タイプ：ノーマル系

装備品を弾き飛ばすモンスター。弾き飛ばされた装備品は、生物に当たると消滅してしまう。遭遇したらすぐに装備品を外そう。

昼

Lv1 ケンゴウ



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	58	速度	等速	攻撃力	剣×2
経験値	180	成長度	★	防御力	盾×1

特徴：装備している盾を最大10マス弾き飛ばす。呪われていても弾かれ、その盾が生物に当たると、ダメージを与えて消滅する

Lv2 イアイ

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	67	速度	等速	攻撃力	剣×3
経験値	1500	成長度	☆	防御力	盾×2

特徴：装備している武器や盾を最大10マス弾き飛ばす。呪われていても弾かれ、その装備品が生物に当たると、ダメージを与えて消滅する

Lv3 シハン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	80	速度	等速	攻撃力	剣×4
経験値	3600	成長度	☆☆	防御力	盾×2

特徴：装備している武器や盾、腕輪を最大10マス弾き飛ばす。呪い状態でも弾かれ、その装備品が生物に当たると、ダメージを与えて消滅する

Lv4 タツジン

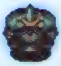
エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	92	速度	等速	攻撃力	剣×5
経験値	5000	成長度	☆☆	防御力	盾×3

特徴：装備している武器や盾、腕輪を弾き飛ばす。弾き飛んだ装備品は、弾き飛ばされた生物を中心に最大で10マスまで飛ばされる

夜

悪ケンゴウ

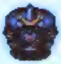


エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	52	速度	等速	攻撃力	剣×3
経験値	130	成長度	★★★	防御力	盾×1

特徴：装備している盾を最大10マス弾き飛ばす。呪われていても弾かれ、その盾が生物に当たると、ダメージを与えて消滅する

悪イアイ



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	62	速度	等速	攻撃力	剣×3
経験値	660	成長度	☆★★	防御力	盾×1

特徴：装備している武器や盾を最大10マス弾き飛ばす。呪われていても弾かれ、その装備品が生物に当たると、ダメージを与えて消滅する

悪シハン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	70	速度	等速	攻撃力	剣×4
経験値	2200	成長度	☆☆	防御力	盾×1

特徴：装備している武器や盾、腕輪を最大10マス弾き飛ばす。呪い状態でも弾かれ、その装備品が生物に当たると、ダメージを与えて消滅する

悪タツジン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 罠 ト あ バ シ

HP	82	速度	等速	攻撃力	剣×4
経験値	5200	成長度	☆☆	防御力	盾×1

特徴：装備している武器や盾、腕輪を弾き飛ばす。弾き飛んだ装備品は、弾き飛ばされた生物を中心に最大で10マスまで飛ばされる

ギャドン種

タイプ：浮遊系

道具をついばんで無力化してしまうモンスター。対象となる道具の種類はレベルによって異なる。ややギャドンの盾系の盾が有効だ。

昼

Lv1 ギャドン

エ フ 浜 ニ ジ 常 夢 竜 ト あ バ シ

HP	48	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	90	成長度	★	防御力	🛡

特徴：持っている杖をついばみ、使用回数を0にして足元に落とす。壺に入っている杖はついばむことができない。ややギャドンの盾系の盾で防げる

Lv2 ギャイラス

エ フ 浜 ニ ジ 常 夢 竜 ト あ バ シ

HP	57	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	500	成長度	★★	防御力	🛡

特徴：持っている札や巻物をついばみ、何の効果もないただの紙切れに変えて足元に落とす。ややギャドンの盾系の盾で防げる

Lv3 ギャンドラー

エ フ 浜 ニ ジ 常 夢 竜 ト あ バ シ

HP	69	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	1300	成長度	★★★★	防御力	🛡🛡

特徴：持っている壺をついばみ、使用回数を0にして足元に落とす。壺に入っていた道具は消滅する。ややギャドンの盾系の盾で防げる

Lv4 ギャンドロン

エ フ 浜 ニ ジ 常 夢 竜 ト あ バ シ

HP	85	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	2800	成長度	☆☆	防御力	🛡🛡

特徴：持っている装備品に刻まれた印を1個消したり、杖、巻物、壺、札をついばむ。ただし、シレンが装備している道具は狙われない

夜

暴れギャドン

エ フ 浜 ニ ジ 常 夢 竜 ト あ バ シ

HP	37	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	48	成長度	★	防御力	🛡

特徴：持っている杖をついばみ、使用回数を0にして足元に落とす。壺に入っている杖はついばむことができない。ややギャドンの盾系の盾で防げる

暴れギャイラス

エ フ 浜 ニ ジ 常 夢 竜 ト あ バ シ

HP	51	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	230	成長度	★★★★	防御力	🛡

特徴：持っている札や巻物をついばみ、何の効果もないただの紙切れに変えて足元に落とす。ややギャドン系の盾で防げる

暴れギャンドラー

エ フ 浜 ニ ジ 常 夢 竜 ト あ バ シ

HP	64	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	1000	成長度	☆★★★	防御力	🛡

特徴：持っている壺をついばみ、使用回数を0にして足元に落とす。壺に入っていた道具は消滅する。ややギャドンの盾系の盾で防げる

暴れギャンドロン

エ フ 浜 ニ ジ 常 夢 竜 ト あ バ シ

HP	75	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	2400	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴：持っている装備品に刻まれた印を1個消したり、杖、巻物、壺、札をついばむ。ただし、シレンが装備している道具は狙われない

フラッシュバード種

タイプ　浮遊系

飛び道具や投げた道具を燃やしてしまうモンスター。炎や爆風を受けて分裂したり、ほかのモンスターのHPを回復させることもある。

昼

Lv1 フラッシュバード

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	31	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	57	成長度	★	防御力	●

特徴　飛び道具や投げた道具を燃やして無効化し、炎の攻撃や爆風などでHP回復や分裂をする。自身の周囲のモンスターのHPを30回復することも

Lv2 グレアバード

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	43	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	200	成長度	★★	防御力	●●

特徴　飛び道具や投げた道具を燃やして無効化し、炎の攻撃や爆風などでHP回復や分裂をする。自身の周囲のモンスターのHPを60回復することも

Lv3 ツインクルバード

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	56	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	730	成長度	★★★★	防御力	●●

特徴　シレンを中心とした3マス以内にHPの減ったモンスターがいると、フロア内のどこにいても飛んできて、自身の周囲のモンスターのHPを30回復する

Lv4 シャインバード

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	68	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	1000	成長度	☆★★★★	防御力	●●●

特徴　シレンを中心とした3マス以内にHPの減ったモンスターがいると、フロア内のどこにいても飛んできて、自身の周囲のモンスターのHPを60回復する

夜

闇フラッシュバード

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	27	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	28	成長度	★	防御力	●

特徴　飛び道具や投げた道具を燃やして無効化し、炎の攻撃や爆風などでHP回復や分裂をする。自身の周囲のモンスターのHPを40回復することも

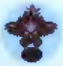
闇グレアバード

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	36	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	100	成長度	★★★	防御力	●

特徴　飛び道具や投げた道具を燃やして無効化し、炎の攻撃や爆風などでHP回復や分裂をする。自身の周囲のモンスターのHPを70回復することも

闇ツインクルバード



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	45	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	300	成長度	☆★★	防御力	●

特徴　シレンを中心とした3マス以内にHPの減ったモンスターがいると、フロア内のどこにいても飛んできて、自身の周囲のモンスターのHPを40回復する

闇シャインバード

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	54	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	950	成長度	☆☆	防御力	●

特徴　シレンを中心とした3マス以内にHPの減ったモンスターがいると、フロア内のどこにいても飛んできて、自身の周囲のモンスターのHPを70回復する

ヤンぴー種

タイプ	ノーマル系

ブッコミという吹き飛ばし攻撃をしてくるモンスター。固定ダメージとともに吹き飛ばされるが、壁や障害物などに当たると追加でダメージを受ける。

昼

Lv 1 ヤンぴー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	38	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	71	成長度	★	防御力	●

特徴：前方にシレンがいるとブッコミをしてくる。当たると10ダメージ受けて吹き飛び、吹き飛んだ際に掘れる壁に当たると追加で10ダメージ受ける

Lv 2 親衛ヤンぴー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	49	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	310	成長度	★★	防御力	●

特徴：前方にシレンがいるとブッコミをしてくる。当たると20ダメージ受けて吹き飛び、吹き飛んだ際に掘れる壁に当たると追加で20ダメージ受ける

Lv 3 副総長ヤンぴー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	60	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	2000	成長度	☆	防御力	●

特徴：前方にシレンがいるとブッコミをしてくる。当たると30ダメージ受けて吹き飛び、吹き飛んだ際に掘れる壁に当たると追加で30ダメージ受ける

Lv 4 総長ヤンぴー

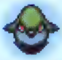
エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	92	速度	等速	攻撃力	↘5
経験値	4200	成長度	☆☆	防御力	●●

特徴：前方にシレンがいるとブッコミをしてくる。当たると40ダメージ受けて吹き飛び、吹き飛んだ際に掘れる壁に当たると追加で40ダメージ受ける

夜

闇ヤンぴー



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	32	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	71	成長度	★★	防御力	●

特徴：前方にシレンがいるとブッコミをしてくる。当たると15ダメージ受けて吹き飛び、吹き飛んだ際に掘れる壁に当たると追加で10ダメージ受ける

闇親衛ヤンぴー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	45	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	580	成長度	☆★★	防御力	●

特徴：前方にシレンがいるとブッコミをしてくる。当たると25ダメージ受けて吹き飛び、吹き飛んだ際に掘れる壁に当たると追加で20ダメージ受ける

闇副総長ヤンぴー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	56	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	3000	成長度	☆☆	防御力	●

特徴：前方にシレンがいるとブッコミをしてくる。当たると35ダメージ受けて吹き飛び、吹き飛んだ際に掘れる壁に当たると追加で30ダメージ受ける

闇総長ヤンぴー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	66	速度	等速	攻撃力	↘5
経験値	6200	成長度	☆☆	防御力	●

特徴：前方にシレンがいるとブッコミをしてくる。当たると45ダメージ受けて吹き飛び、吹き飛んだ際に掘れる壁に当たると追加で40ダメージ受ける

バナナ見習い種

タイプ　ノーマル系

道具や生物をバナナに変えてしまうモンスター。ただし、バナナ見習いだけは変化させることができない。バナナを投げ当てれば一撃で倒せる。

昼

Lv1 バナナ見習い

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 圖 ト あ バ シ

HP	16	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	15	成長度	★	防御力	◉

特徴　まだ道具をバナナにできる能力を備えていない見習い。バナナを投げ当てると一撃で倒せる

Lv2 バナナ変化

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 圖 ト あ バ シ

HP	58	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	330	成長度	★★	防御力	◉

特徴　道具を黄色いバナナに変化させる。バナナを投げ当てると一撃で倒せるのは夜も同じ

Lv3 バナナ親方

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 圖 ト あ バ シ

HP	66	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1100	成長度	★★★	防御力	◉◉

特徴　シレンや仲間などの生物を10ターンバナナ状態に変化させる。バナナを投げ当てると一撃で倒せる

Lv4 バナナ元締

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 圖 ト あ バ シ

HP	80	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	1900	成長度	☆★★★★	防御力	◉◉

特徴　道具を黄色いバナナにしたり、シレンや仲間などの生物を10ターン、バナナ状態に変化させる。バナナを投げ当てると一撃で倒せる

夜

腐りバナナ見習い

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 圖 ト あ バ シ

HP	14	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	3	成長度	★	防御力	◉

特徴　まだ道具をバナナにできる能力を備えていない見習い。バナナを投げ当てると一撃で倒せる

腐りバナナ変化

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 圖 ト あ バ シ

HP	22	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	22	成長度	★	防御力	◉

特徴　道具をくさったバナナに変化させる。バナナを投げ当てると一撃で倒せる

腐りバナナ親方

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 圖 ト あ バ シ

HP	45	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	150	成長度	★★★	防御力	◉

特徴　シレンや仲間などの生物を10ターンバナナ状態に変化させる。バナナ状態になると松明が消滅する。バナナを投げ当てると一撃で倒せる

腐りバナナ元締

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 圖 ト あ バ シ

HP	70	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	2200	成長度	☆☆	防御力	◉

特徴　道具をくさったバナナにしたり、シレンや仲間などの生物を10ターン、バナナ状態に変化させる。バナナ状態になると松明が消滅する

ばくだんウニ種

タイプ　一ツ目系／爆発系／水棲系

ウニのような姿をしたモンスター。HPが一定の割合になると停止し、さらにダメージを受けると自爆して周囲の生物にダメージを与える。

昼

Lv 1 ばくだんウニ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	62	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	15	成長度	★	防御力	◉

特徴　HPが45%以下になると動きが止まり、さらに20%以下になると自爆し、周囲1マスにいる生物にダメージを与える。誘爆に注意しよう

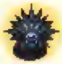
Lv 2 ばくれつウニ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	83	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	110	成長度	★	防御力	◉

特徴　HPが45%以下になると動きが止まり、さらに20%以下になると自爆し、周囲1マスにいる生物にダメージを与える。誘爆に注意しよう

Lv 3 ふんかウニ



エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	102	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	500	成長度	★★★	防御力	◉

特徴　HPが45%以下になると動きが止まり、さらに20%以下になると自爆し、周囲1マスにいる生物にダメージを与える。誘爆に注意しよう

Lv 4 だいふんかウニ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	130	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1300	成長度	☆★★	防御力	◉

特徴　HPが45%以下になると動きが止まり、さらに20%以下になると自爆し、周囲1マスにいる生物にダメージを与える。誘爆に注意しよう

夜

悪ばくだんウニ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	40	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	35	成長度	★	防御力	◉

特徴　HPが30%以下になると自爆するが、昼種と違ってHPが減っても動きが止まらない。技を使い、離れたところから一気に倒そう

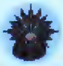
悪ばくれつウニ

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	55	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	130	成長度	★★★★	防御力	◉

特徴　HPが30%以下になると自爆するが、昼種と違ってHPが減っても動きが止まらない。技を使い、離れたところから一気に倒そう

悪ふんかウニ

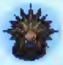


エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	63	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	800	成長度	☆★★★	防御力	◉

特徴　HPが30%以下になると自爆するが、昼種と違ってHPが減っても動きが止まらない。技を使い、離れたところから一気に倒そう

悪だいふんかウニ



エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	72	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1400	成長度	☆☆	防御力	◉

特徴　HPが30%以下になると自爆するが、昼種と違ってHPが減っても動きが止まらない。技を使い、離れたところから一気に倒そう

ギャザー種

タイプ　水棲系

硬い甲羅に包まれたカニのような姿をしたモンスター。昼は直接攻撃以外がほとんど効かず、夜は技以外がほとんど効かない。

昼

Lv1 ギャザー

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 霊 ト あ パ シ

HP	68	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	400	成長度	★★	防御力	●●

特徴　直接攻撃以外が効かない。たとえ攻撃しても直接攻撃以外は2ダメージに変換されてしまう

Lv2 キラーギャザー

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 霊 ト あ パ シ

HP	75	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	1800	成長度	☆	防御力	●●

特徴　直接攻撃以外が効かない。たとえ攻撃しても直接攻撃以外は2ダメージに変換されてしまう

Lv3 ヘルギャザー

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 霊 ト あ パ シ

HP	96	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	5000	成長度	☆☆	防御力	●●

特徴　直接攻撃以外が効かない。たとえ攻撃しても直接攻撃以外は2ダメージに変換されてしまう。だが、倒せば多くの成長度が得られる

Lv4 フォールギャザー

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 霊 ト あ パ シ

HP	115	速度	等速	攻撃力	↘5↘
経験値	7500	成長度	☆☆	防御力	●●●

特徴　直接攻撃以外が効かない。たとえ攻撃しても直接攻撃以外は2ダメージに変換されてしまう。だが、倒せば多くの成長度が得られる

夜

悪ギャザー

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 霊 ト あ パ シ

HP	50	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	90	成長度	★★	防御力	●

特徴　技と直接攻撃以外の攻撃は2ダメージに変換されてしまう

悪キラーギャザー

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 霊 ト あ パ シ

HP	67	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	1800	成長度	☆☆	防御力	●

特徴　技と直接攻撃以外の攻撃は2ダメージに変換されてしまう

悪ヘルギャザー

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 霊 ト あ パ シ

HP	79	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	4500	成長度	☆☆	防御力	●

特徴　技と直接攻撃以外の攻撃は2ダメージに変換されてしまう

悪フォールギャザー

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 霊 ト あ パ シ

HP	92	速度	等速	攻撃力	↘5↘
経験値	7500	成長度	☆☆	防御力	●

特徴　技と直接攻撃以外の攻撃は2ダメージに変換されてしまう。倒せば多くの経験値が得られる

フレフレハムポン種

タイプ：ノーマル系

周囲の生物を応援をするモンスター。応援によって攻撃力や防御力を上げたり、致命的なダメージをこらえられるよう手助けする。

昼

Lv1 フレフレハムポン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	13	速度	等速	攻撃力	
経験値	12	成長度	★	防御力	

特徴：隣接する生物を応援し、攻撃力を上げたり、致命的なダメージをこらえさせることができる。ほかのモンスターといっしょにいるとやっかい

Lv2 ガンバレハムポン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	34	速度	等速	攻撃力	
経験値	50	成長度	★	防御力	

特徴：隣接する生物を応援し、攻撃力を上げたり、致命的なダメージをこらえさせることができる。ほかのモンスターといっしょにいるとやっかい

Lv3 ファイトハムポン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	46	速度	等速	攻撃力	
経験値	130	成長度	★★	防御力	

特徴：隣接する生物を応援し、攻撃力や防御力を上げたり、致命的なダメージをこらえさせることができる。ほかのモンスターといっしょにいるとやっかい

Lv4 アゲアゲハムポン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	60	速度	等速	攻撃力	
経験値	400	成長度	★★★	防御力	

特徴：隣接する生物を応援し、攻撃力や防御力を上げたり、致命的なダメージをこらえさせることができる。ほかのモンスターといっしょにいるとやっかい

夜

悪フレフレハムポン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	25	速度	等速	攻撃力	
経験値	22	成長度	★	防御力	

特徴：隣接する生物を応援し、攻撃力を上げたり、致命的なダメージをこらえさせることができる。部屋全体に効果のある技で早めに倒しておきたい

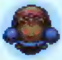
悪ガンバレハムポン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	37	速度	等速	攻撃力	
経験値	60	成長度	★★★	防御力	

特徴：隣接する生物を応援し、攻撃力を上げたり、致命的なダメージをこらえさせることができる。部屋全体に効果のある技で早めに倒しておきたい

悪ファイトハムポン

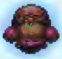


エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	44	速度	等速	攻撃力	
経験値	240	成長度	☆★★	防御力	

特徴：隣接する生物を応援し、攻撃力や防御力を上げたり、致命的なダメージをこらえさせることができる。部屋全体に効果のある技で早めに倒したい

悪アゲアゲハムポン



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	56	速度	等速	攻撃力	
経験値	1000	成長度	☆☆	防御力	

特徴：隣接する生物を応援し、攻撃力や防御力を上げたり、致命的なダメージをこらえさせることができる。部屋全体に効果のある技で早めに倒したい

ドラゴン種

タイプ	ドラゴン系

遠距離から炎を吐いて攻撃してくるモンスター。固定ダメージなうえ、レベルが高いと攻撃範囲が広くなる。トカゲ斬りの刃系の武器が有効だ。

昼

Lv1 ドラゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 魔 ト あ バ シ

HP	80	速度	等速	攻撃力	
経験値	1000	成長度	★★	防御力	

特徴 前方直線上に30ダメージの炎を吐く。この炎は狙われた生物以外にも当たるため、シレン以外の生物を倒すとレベルアップする

Lv2 スカイドラゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 魔 ト あ バ シ

HP	90	速度	等速	攻撃力	
経験値	3000	成長度	☆★★★	防御力	

特徴 同じ部屋にいると40ダメージの炎を吐く。この炎は狙われた生物以外には当たらない

Lv3 アークドラゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 魔 ト あ バ シ

HP	100	速度	等速	攻撃力	5
経験値	6000	成長度	☆☆	防御力	

特徴 同じフロア内ならどこからでも追尾するように50ダメージの炎を吐く。この炎は狙われた生物以外には当たらない

Lv4 アビスドラゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 魔 ト あ バ シ

HP	120	速度	等速	攻撃力	5
経験値	8000	成長度	☆☆	防御力	

特徴 同じフロア内ならどこからでも追尾するように60ダメージの炎を吐く。この炎は狙われた生物以外には当たらない

夜

悪ドラゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 魔 ト あ バ シ

HP	55	速度	等速	攻撃力	
経験値	150	成長度	★★★	防御力	

特徴 前方直線上に40ダメージの炎を吐く。この炎は狙われた生物以外にも当たるため、シレン以外の生物を倒すとレベルアップする

悪スカイドラゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 魔 ト あ バ シ

HP	65	速度	等速	攻撃力	
経験値	1500	成長度	☆☆	防御力	

特徴 同じ部屋にいると50ダメージの炎を吐く。この炎は狙われた生物以外には当たらない

悪アークドラゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 魔 ト あ バ シ

HP	73	速度	等速	攻撃力	
経験値	3800	成長度	☆☆	防御力	

特徴 同じフロア内ならどこからでも追尾するように60ダメージの炎を吐く。この炎は狙われた生物以外には当たらない

悪アビスドラゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 魔 ト あ バ シ

HP	84	速度	等速	攻撃力	5
経験値	7000	成長度	☆☆	防御力	

特徴 同じフロア内ならどこからでも追尾するように70ダメージの炎を吐く。この炎は狙われた生物以外には当たらない

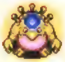
マゼルン種

タイプ　ノーマル系

投げ当てた道具を飲み込んで合成するモンスター。合成の壺と異なり、武器や盾と草を合成することもできる。杖の魔法は有効だ。

昼

Lv1 マゼルン



エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	45	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	33	成長度	★	防御力	⬢

特徴　投げ当てた道具をふたつ飲み込んで合成する。道具を飲み込むごとに攻撃力が上がるが、倒せば合成した道具を落とす

Lv2 マゼモン

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	55	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	130	成長度	★	防御力	⬢

特徴　投げ当てた道具を3つ飲み込んで合成する。道具を飲み込むごとに攻撃力が上がるが、倒せば合成した道具を落とす

Lv3 マゼゴン

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	66	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	550	成長度	★★★	防御力	⬢

特徴　投げ当てた道具を4つ飲み込んで合成する。道具を飲み込むごとに攻撃力が上がるが、倒せば合成した道具を落とす

Lv4 マゼドン

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	83	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1150	成長度	☆	防御力	⬢⬢

特徴　投げ当てた道具を5つ飲み込んで合成する。道具を飲み込むごとに攻撃力が上がるが、倒せば合成した道具を落とす

夜

ダークマゼルン

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	42	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	55	成長度	★★	防御力	⬢

特徴　投げ当てた道具をふたつ飲み込んで合成する。道具を飲み込むごとに攻撃力が上がるが、倒せば合成した道具を落とす

ダークマゼモン

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	56	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	280	成長度	★★★★	防御力	⬢

特徴　投げ当てた道具を3つ飲み込んで合成する。道具を飲み込むごとに攻撃力が上がるが、倒せば合成した道具を落とす

ダークマゼゴン

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	64	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	720	成長度	☆★★	防御力	⬢

特徴　投げ当てた道具を4つ飲み込んで合成する。道具を飲み込むごとに攻撃力が上がるが、倒せば合成した道具を落とす

ダークマゼドン

エ プ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	72	速度	等速	攻撃力	↘↘↘↘
経験値	2600	成長度	☆☆	防御力	⬢

特徴　投げ当てた道具を5つ飲み込んで合成する。道具を飲み込むごとに攻撃力が上がるが、倒せば合成した道具を落とす

エリガン種

タイプ	ノーマル系

通常攻撃しかしてこないが、総じてHPや攻撃力が高くてやっかいなモンスター。その分ほかの種と比べて、倒した際にもらえる経験値が多め。

昼

Lv1 エリガン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	78	速度	等速	攻撃力	⚔⚔⚔
経験値	1200	成長度	★★★	防御力	●●

特徴 攻撃は通常攻撃のみだが、攻撃力が高いため、Lv1ながら油断できない相手。倒せれば多くの経験値と成長度を獲得できる

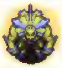
Lv2 エリガガン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	85	速度	等速	攻撃力	⚔⚔⚔⚔
経験値	2700	成長度	☆★★★	防御力	●●

特徴 攻撃は通常攻撃のみだが、エリガンよりも攻撃力が高く、さらに苦戦しやすいものの、より多くの経験値と成長度を獲得できる

Lv3 エリガゴン



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	108	速度	等速	攻撃力	⚔×5
経験値	4800	成長度	☆☆	防御力	●●

特徴 攻撃は通常攻撃のみだが、攻撃力が高いため倒すまでに大ダメージを受けてしまいがちに。しかし、倒せば多くの成長度を獲得できる

Lv4 エリズガゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	125	速度	等速	攻撃力	⚔×5 ⚔
経験値	9000	成長度	☆☆	防御力	●●●

特徴 攻撃は通常攻撃のみだが、その攻撃力は全モンスターの中でもかなり高い部類に含まれる。防御力も高めで非常に手強い

夜

ダークエリガン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	38	速度	等速	攻撃力	⚔⚔
経験値	62	成長度	★★	防御力	●

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。昼種のエリガンと比べ、HP、経験値、成長度、攻撃力、防御力とすべてのステータスが低くなっている

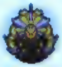
ダークエリガガン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	60	速度	等速	攻撃力	⚔⚔⚔
経験値	500	成長度	☆	防御力	●

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。昼種のエリガガンと比べてすべてのステータスが低いが、明かりを灯していないと大ダメージを受けるので注意

ダークエリガゴン



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	70	速度	等速	攻撃力	⚔⚔⚔⚔
経験値	800	成長度	☆★★★★	防御力	●

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。昼種と比べステータスは低いが、夜のモンスターの中ではHPが高め。威力の高い技でないと一撃では倒しにくい

ダークエリズガゴン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	82	速度	等速	攻撃力	⚔×5
経験値	6000	成長度	☆☆	防御力	●

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。昼種より攻撃力は低いが、明かりを灯していない場合に攻撃されると一撃で倒されてしまうこともある

アイアンヘッド種

タイプ	一ツ目系

自分の頭を投げてくるモンスター。攻撃力が高いうえ、2マス離れていたところからも攻撃が届くからやっかいだ。一ツ目殺し系の武器が有効。

昼

Lv1 アイアンヘッド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	32	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	45	成長度	★	防御力	🛡

特徴：自分の頭を投げて2マス先まで攻撃してくる。ちからをためたあとの攻撃は、痛恨の一撃になるので要注意

Lv2 チェインヘッド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	84	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	900	成長度	★★★★	防御力	🛡

特徴：自分の頭を投げて2マス先まで攻撃してくる。ちからをためたあとの攻撃は、痛恨の一撃になるので要注意

Lv3 ギガヘッド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	106	速度	等速	攻撃力	🗡5
経験値	3400	成長度	☆☆	防御力	🛡🛡

特徴：自分の頭を投げて2マス先まで攻撃してくる。攻撃力が高いうえ、ちからをためたあとの攻撃は、痛恨の一撃になるので要注意

Lv4 デスヘッド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	120	速度	等速	攻撃力	🗡5🗡
経験値	6500	成長度	☆☆	防御力	🛡🛡

特徴：自分の頭を投げて2マス先まで攻撃してくる。攻撃力が高いうえ、ちからをためたあとの攻撃は、痛恨の一撃になるので要注意

夜

闇アイアンヘッド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	45	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	80	成長度	★★	防御力	🛡

特徴：自分の頭を投げて2マス先まで攻撃してくる。基本は昼のときと変わらないが、夜は技で攻撃することになるので、近づかれるまえに倒そう

闇チェインヘッド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	66	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	630	成長度	☆★★	防御力	🛡

特徴：自分の頭を投げて2マス先まで攻撃してくる。基本は昼のときと変わらないが、夜は技で攻撃することになるので、近づかれるまえに倒そう

闇ギガヘッド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	74	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	2000	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴：自分の頭を投げて2マス先まで攻撃してくる。基本的には昼種と特徴は変わらないが、直接攻撃で倒すとより多くの成長度を獲得できる

闇デスヘッド

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	88	速度	等速	攻撃力	🗡5
経験値	6500	成長度	☆☆	防御力	🛡

特徴：自分の頭を投げて2マス先まで攻撃してくる。基本的には昼種と特徴は変わらないが、直接攻撃で倒すとより多くの成長度を獲得できる

タベラレルー種

タイプ　ノーマル系

倍速で行動し、そのままの姿でシレンの身代わりをするモンスター。ほかのモンスターは部屋の中ではシレンよりも、このモンスターを優先して攻撃する

昼

Lv1 タベラレルー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	8	速度	倍速1	攻撃力	↘
経験値	8	成長度	★	防御力	⬢⬢

特徴　シレンより優先的にモンスターにねらわれ、倒されるとそのモンスターがレベルアップしてしまう。シレンが倒せば何か道具を落とす

Lv2 クダカレルー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	20	速度	倍速1	攻撃力	↘
経験値	20	成長度	★	防御力	⬢⬢

特徴　シレンより優先的にモンスターにねらわれ、倒されるとそのモンスターがレベルアップしてしまう。シレンが倒せば何か道具を落とす

Lv3 トカサレルー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	33	速度	倍速1	攻撃力	↘
経験値	73	成長度	★★	防御力	⬢⬢

特徴　シレンより優先的にモンスターにねらわれ、倒されるとそのモンスターがレベルアップしてしまう。シレンが倒せば何か道具を落とす

Lv4 トリコマレルー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	48	速度	倍速1	攻撃力	↘↘
経験値	200	成長度	★★★★	防御力	⬢⬢⬢

特徴　シレンより優先的にモンスターにねらわれ、倒されるとそのモンスターがレベルアップしてしまう。シレンが倒せば何か道具を落とす

夜

欲タベラレルー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	10	速度	倍速1	攻撃力	↘
経験値	1	成長度	★	防御力	⬢

特徴　シレンより優先的にモンスターにねらわれ、倒されるとそのモンスターがレベルアップしてしまう。シレンが倒せば何か道具を落とす

欲クダカレルー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	20	速度	倍速1	攻撃力	↘
経験値	10	成長度	★★	防御力	⬢

特徴　シレンより優先的にモンスターにねらわれ、倒されるとそのモンスターがレベルアップしてしまう。シレンが倒せば祝福状態の道具を落とす

欲トカサレルー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	35	速度	倍速1	攻撃力	↘
経験値	50	成長度	★★★	防御力	⬢

特徴　シレンより優先的にモンスターにねらわれ、倒されるとそのモンスターがレベルアップしてしまう。シレンが倒せば祝福状態の道具を落とす

欲トリコマレルー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	49	速度	倍速1	攻撃力	↘↘
経験値	200	成長度	★★★★	防御力	⬢

特徴　シレンより優先的にモンスターにねらわれ、倒されるとそのモンスターがレベルアップしてしまう。シレンが倒せば祝福状態の道具を落とす

カラス天狗種

タイプ　浮遊系

ほかのモンスターの姿に変身できるモンスター。あくまでも見た目がそっくりなだけで、ステータスはそのままだから心配する必要はない。

昼

Lv1 カラス天狗

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 ■ ト あ パ シ

HP	32	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	16	成長度	★	防御力	⛊

特徴　そのフロアに出現するモンスターに変身している。あくまでも見た目だけなので、能力は備えていない。封印状態にするともとの姿に戻る

Lv2 ハヤブサ天狗

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 ■ ト あ パ シ

HP	53	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	91	成長度	★	防御力	⛊⛊

特徴　そのフロアに出現するモンスターに変身している。あくまでも見た目だけなので、能力は備えていない。封印状態にするともとの姿に戻る

Lv3 イヌワシ天狗

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 ■ ト あ パ シ

HP	71	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	300	成長度	★★★	防御力	⛊⛊

特徴　そのフロアに出現するモンスターに変身している。あくまでも見た目だけなので、能力は備えていない。封印状態にするともとの姿に戻る

Lv4 ホウオウ天狗

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 ■ ト あ パ シ

HP	79	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	700	成長度	☆	防御力	⛊⛊

特徴　そのフロアに出現するモンスターに変身している。あくまでも見た目だけなので、能力は備えていない。封印状態にするともとの姿に戻る

夜

黒カラス天狗

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 ■ ト あ パ シ

HP	20	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	8	成長度	★	防御力	⛊

特徴　そのフロアに出現するモンスターに変身している。あくまでも見た目だけなので、能力は備えていない。封印状態にするともとの姿に戻る

黒ハヤブサ天狗

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 ■ ト あ パ シ

HP	34	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	40	成長度	★★	防御力	⛊

特徴　そのフロアに出現するモンスターに変身している。あくまでも見た目だけなので、能力は備えていない。封印状態にするともとの姿に戻る

黒イヌワシ天狗

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 ■ ト あ パ シ

HP	45	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	100	成長度	★★★★	防御力	⛊

特徴　そのフロアに出現するモンスターに変身している。あくまでも見た目だけなので、能力は備えていない。封印状態にするともとの姿に戻る

黒ホウオウ天狗

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 ■ ト あ パ シ

HP	52	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	500	成長度	☆☆	防御力	⛊

特徴　そのフロアに出現するモンスターに変身している。あくまでも見た目だけなので、能力は備えていない。封印状態にするともとの姿に戻る

おばけ大根種

タイプ　ノーマル系

ダイコンの姿をしたモンスター。状態変化を引き起こす草を投げてくる。敵の射程に入るまえに、遠距離攻撃で倒すのがベスト。

昼

Lv1 おばけ大根

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	30	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	35	成長度	★	防御力	●

特徴　直線上2マス以内にいると、放物線状に毒草を投げてくる。毒草がシレンに当たると、5ダメージを受け、ちからが1、行動速度が1段階下がる

Lv2 めまわし大根

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	46	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	140	成長度	★	防御力	●

特徴　周囲2マス以内にいると、放物線状に混乱草を投げてくる。すでにシレンが混乱状態の場合は毒草を投げてくる

Lv3 ねむり大根

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	61	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	790	成長度	★★★★	防御力	●

特徴　周囲3マス以内にいると、放物線状に睡眠草を投げてくる。すでにシレンが睡眠状態の場合は毒草を投げてくる

Lv4 みだれ大根

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	75	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1300	成長度	☆★★★★	防御力	●●

特徴　周囲5マス以内にいると、放物線状に狂戦士の種を投げてくる。すでにシレンが狂戦士状態の場合は毒草を投げてくる

夜

ダークおばけ大根

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	16	速度	等速	攻撃力	↘
経験値	6	成長度	★	防御力	●

特徴　直線上2マス以内にいると毒草を投げてくる。毒草がシレンに当たると、5ダメージを受け、ちからが1、行動速度が1段階下がる

ダークめまわし大根

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	38	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	100	成長度	★★★	防御力	●

特徴　周囲2マス以内にいると、放物線状に混乱草を投げてくる。すでにシレンが混乱状態の場合は毒草を投げてくる

ダークねむり大根

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	49	速度	等速	攻撃力	↘↘
経験値	680	成長度	☆★★	防御力	●

特徴　周囲3マス以内にいると、放物線状に睡眠草を投げてくる。すでにシレンが睡眠状態の場合は毒草を投げてくる

ダークみだれ大根

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト あ バ シ

HP	58	速度	等速	攻撃力	↘↘↘
経験値	1600	成長度	☆☆	防御力	●

特徴　周囲5マス以内にいると、放物線状に狂戦士の種を投げてくる。すでにシレンが狂戦士状態の場合は毒草を投げてくる

フォーリー種

タイプ　一ツ目系／浮遊系

倍速で行動し、8ターンごとに身体の色が変わるという特殊なモンスター。身体の色は4種類あり、色の変化にあわせて備わった能力が変わる。

昼

フォーリー（赤）

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	30	速度	倍速1	攻撃力	
経験値	30	成長度	★	防御力	

特徴　フォーリーが赤いときに直接攻撃をすると、与えた分のダメージをはね返してくる。攻撃するのは色が変わるまで待とう

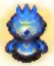
フォーリー（緑）

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	30	速度	倍速1	攻撃力	
経験値	30	成長度	★	防御力	

特徴　フォーリーが緑のときに直接攻撃をすると、HPを回復してもらえる

フォーリー（青）



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	30	速度	倍速1	攻撃力	
経験値	30	成長度	★	防御力	

特徴　フォーリーが青のときは、ターンごとに部屋の中にいる生物すべてに15ダメージの雷を落とす

フォーリー（紫）

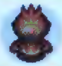
エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	30	速度	倍速1	攻撃力	
経験値	30	成長度	★	防御力	

特徴　フォーリーが紫のときに直接攻撃すると、攻撃した生物がランダムで影縫い、空振り、狂戦士、混乱、拾えずの状態になる

夜

ダークフォーリー（赤）

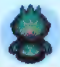


エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	18	速度	倍速1	攻撃力	
経験値	8	成長度	★	防御力	

特徴　ダークフォーリーが赤いときに直接攻撃をすると、与えた分のダメージをはね返してくる。攻撃するのは色が変わるまで待とう

ダークフォーリー（緑）

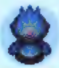


エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	18	速度	倍速1	攻撃力	
経験値	8	成長度	★	防御力	

特徴　ダークフォーリーが緑のときに直接攻撃をすると、HPを回復してもらえる

ダークフォーリー（青）



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	18	速度	倍速1	攻撃力	
経験値	8	成長度	★	防御力	

特徴　ダークフォーリーが青のときは、ターンごとに部屋の中にいる生物すべてに15ダメージの雷を落とす

ダークフォーリー（紫）

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 還 ト あ バ シ

HP	18	速度	倍速1	攻撃力	
経験値	8	成長度	★	防御力	

特徴　ダークフォーリーが紫のときに直接攻撃すると、攻撃した生物がランダムで影縫い、空振り、狂戦士、混乱、拾えずの状態になる

フワッティー種

タイプ　ノーマル系

3体で行動するフワフワしたモンスター。3体に周囲を囲まれて特殊攻撃を受けると、別の階層にワープさせられてしまう。通路に誘い出して戦おう。

昼

Lv1 フワッティー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	33	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	38	成長度	★	防御力	🛡

特徴　つねに3体セットで行動しており、3体に囲まれると連携ぶっ飛ばしにより、1F～3F先のフロアまでランダムで投げ飛ばされる

Lv2 フカッティー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	54	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	370	成長度	★★	防御力	🛡

特徴　つねに3体セットで行動しており、3体に囲まれると連携ぶっ飛ばしにより、1F～3F先のフロアまでランダムで投げ飛ばされる

Lv3 モコッティー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	65	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	700	成長度	★★★★	防御力	🛡🛡

特徴　つねに3体セットで行動しており、3体に囲まれると連携ぶっ飛ばしにより、1F～3F先のフロアまでランダムで投げ飛ばされる

Lv4 ポヨッティー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	73	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	1100	成長度	☆★★★★	防御力	🛡🛡

特徴　つねに3体セットで行動しており、3体に囲まれると連携ぶっ飛ばしにより、1F～3F先のフロアまでランダムで投げ飛ばされる

夜

悪フワッティー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	20	速度	等速	攻撃力	🗡
経験値	19	成長度	★	防御力	🛡

特徴　3体セットで行動し、1F～3F先のフロアまでランダムで飛ばされる連携ぶっ飛ばしをしてくる。部屋全体に効果のある技で一気に倒したい

悪フカッティー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	43	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	90	成長度	★★	防御力	🛡

特徴　3体セットで行動し、1F～3F先のフロアまでランダムで飛ばされる連携ぶっ飛ばしをしてくる。部屋全体に効果のある技で一気に倒したい

悪モコッティー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	53	速度	等速	攻撃力	🗡🗡
経験値	330	成長度	☆	防御力	🛡

特徴　3体セットで行動し、1F～3F先のフロアまでランダムで飛ばされる連携ぶっ飛ばしをしてくる。部屋全体に効果のある技で一気に倒したい

悪ポヨッティー

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 直 ト あ バ シ

HP	60	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	690	成長度	☆★★★	防御力	🛡

特徴　3体セットで行動し、1F～3F先のフロアまでランダムで飛ばされる連携ぶっ飛ばしをしてくる。部屋全体に効果のある技で一気に倒したい

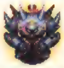
バリズドン種

タイプ　ノーマル系

ダメージを受けて少しすると雷での攻撃をくり出してくるモンスター。鈍足だが、短いターン数で倒さないとイカズチを食らうはめになる。

昼

Lv1 バリズドン

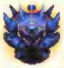


エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	63	速度	鈍足	攻撃力	
経験値	150	成長度	★★	防御力	

特徴　一定のダメージを与えると、ダメージ40のイカズチ攻撃をしてくる。また一定のダメージを与えるとイカズチ攻撃……これをくり返される

Lv2 ゴロズドン



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	88	速度	鈍足	攻撃力	
経験値	1100	成長度	★★★★	防御力	

特徴　一定のダメージを与えると、ダメージ50のイカズチ攻撃をしてくる。また一定のダメージを与えるとイカズチ攻撃……これをくり返される

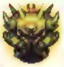
Lv3 ビカズドン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	110	速度	鈍足	攻撃力	5
経験値	3000	成長度	☆☆	防御力	

特徴　一定のダメージを与えると、ダメージ60のイカズチ攻撃をしてくる。また一定のダメージを与えるとイカズチ攻撃……これをくり返される

Lv4 ドドズドン



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	130	速度	鈍足	攻撃力	5
経験値	6000	成長度	☆☆	防御力	

特徴　一定のダメージを与えると、ダメージ70のイカズチ攻撃をしてくる。また一定のダメージを与えるとイカズチ攻撃……これをくり返される

夜

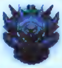
ダークバリズドン

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	46	速度	鈍足	攻撃力	
経験値	84	成長度	★★	防御力	

特徴　一定のダメージを与えると、ダメージ60のイカズチ攻撃をしてくる。また一定のダメージを与えるとイカズチ攻撃……これをくり返される

ダークゴロズドン

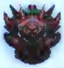


エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	78	速度	鈍足	攻撃力	
経験値	900	成長度	☆☆	防御力	

特徴　一定のダメージを与えると、ダメージ70のイカズチ攻撃をしてくる。また一定のダメージを与えるとイカズチ攻撃……これをくり返される

ダークビカズドン

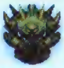


エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	86	速度	鈍足	攻撃力	5
経験値	3500	成長度	☆☆	防御力	

特徴　一定のダメージを与えると、ダメージ80のイカズチ攻撃をしてくる。また一定のダメージを与えるとイカズチ攻撃……これをくり返される

ダークドドズドン



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 闇 ト あ バ シ

HP	100	速度	鈍足	攻撃力	5
経験値	6800	成長度	☆☆	防御力	

特徴　一定のダメージを与えると、ダメージ90のイカズチ攻撃をしてくる。また一定のダメージを与えるとイカズチ攻撃……これをくり返される

ひとくいデビル種

タイプ　ノーマル系

フロアに長時間滞在していると、怪しい気配がして出現するモンスター。シレンを見つけると倍速で追尾し、おたけびをあげてゾワゾワ状態にしてくる。

昼

Lv1 ひとくいデビル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト 表 バ シ

HP	50	速度	等速	攻撃力	
経験値	100	成長度	★★	防御力	

特徴　通常は等速で行動しているが、シレンを発見すると倍速で追尾し、ゾワゾワ状態になるおたけびをあげる

Lv2 むらぐいデビル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト 表 バ シ

HP	75	速度	等速	攻撃力	
経験値	1000	成長度	☆	防御力	

特徴　通常は等速で行動しているが、シレンを発見すると倍速で追尾し、ゾワゾワ状態になるおたけびをあげる

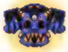
Lv3 やまぐいデビル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト 表 バ シ

HP	100	速度	等速	攻撃力	5
経験値	6000	成長度	☆☆	防御力	

特徴　通常は等速で行動しているが、シレンを発見すると倍速で追尾し、ゾワゾワ状態になるおたけびをあげる

Lv4 しまぐいデビル



エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト 表 バ シ

HP	150	速度	等速	攻撃力	5
経験値	9000	成長度	☆☆	防御力	

特徴　通常は等速で行動しているが、シレンを発見すると倍速で追尾し、ゾワゾワ状態になるおたけびをあげる

夜

闇ひとくいデビル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト 表 バ シ

HP	60	速度	等速	攻撃力	
経験値	150	成長度	★★★	防御力	

特徴　通常は等速で行動しているが、シレンを発見すると倍速で追尾し、ゾワゾワ状態になるおたけびをあげる

闇むらぐいデビル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト 表 バ シ

HP	85	速度	等速	攻撃力	
経験値	1500	成長度	☆☆	防御力	

特徴　通常は等速で行動しているが、シレンを発見すると倍速で追尾し、ゾワゾワ状態になるおたけびをあげる

闇やまぐいデビル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト 表 バ シ

HP	110	速度	等速	攻撃力	5
経験値	4000	成長度	☆☆	防御力	

特徴　通常は等速で行動しているが、シレンを発見すると倍速で追尾し、ゾワゾワ状態になるおたけびをあげる

闇しまぐいデビル

エ ブ 浜 ニ ジ 常 夢 置 ト 表 バ シ

HP	123	速度	等速	攻撃力	5
経験値	8000	成長度	☆☆	防御力	

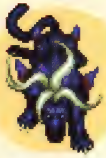
特徴　通常は等速で行動しているが、シレンを発見すると倍速で追尾し、ゾワゾワ状態になるおたけびをあげる

ボス系

タイプ	ノーマル系

ほかとは比べものにならない強さを誇るボスモンスターたち。出現場所が決まっており、地形が固定の特殊なフロアで戦うことになる。

昼 獣神カミナ



出現場所
エメラルドテラス
スカイブリッジ

HP	301	速度	倍速1	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	—	成長度	—	防御力	🛡

特徴 カミナの真の姿。エメラルドテラスのスカイブリッジで戦うことになる。つねに倍速1回攻撃の速度で行動し、遠距離からのタックルでダメージを与えてきたり、隣接した際には毒爪による攻撃でダメージを与えるとともにシレンのちからを1下げてきたりと、多彩な攻撃方法を持つ。すばやさ草などでシレンの行動速度を上げるのが勝利への近道だ。なお、カミナは傷をなめてマイナスの状態変化をすぐ解除してしまうが、効果自体は発生させられる

昼 獣神ジャガー

出現場所
エメラルドテラス
王の間

HP	1800	速度	鈍足	攻撃力	🗡×5
経験値	—	成長度	—	防御力	🛡

特徴 神官の正体。エメラルドテラスの王の間で戦う。遠距離から雷を落としたり、混乱状態にしてくるうえに、傷をなめて状態変化をすぐ解除してしまう。また、多数のモンスターを呼び出してくるので、手早く倒さないと危険な状況になりやすい。しかし、ジャガーは行動速度が鈍足で、しかも戦う際にはシレンがつねに倍速2回攻撃となっている。ジャガーが1回行動するあいだにシレンは4回行動できるので、攻撃し続けて一気に倒そう

昼 へもじ

出現場所
プラチナ・パラダイス
へもじの間

HP	400	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡
経験値	—	成長度	—	防御力	🛡

特徴 財宝を守る番人。プラチナ・パラダイスの最深部で戦う。かなしばり状態にする踊りをしたり、同じくかなしばり状態になるへもじの矢を、シレンが部屋のどこにいても当ててくるのが特徴。さらに、へもじはダメージを受けると部屋のどこかにワープして逃げ、多数のモンスターを呼び出すため、それらの処理に手間取ると倒されやすい。状態変化は短時間で解除されてしまうが、何度もスリップや鈍足などにしつつ手早く倒すのがコツ

夜 ブルドッ君

出現場所
常夜の洞窟
最深部

HP	600	速度	等速	攻撃力	🗡🗡🗡🗡
経験値	—	成長度	—	防御力	🛡

特徴 自称、カヒタン島の新たな獣神。常夜の洞窟の最深部で戦う。常夜の洞窟のボスらしく直接攻撃が効かず、遠距離から岩石を投げて50ダメージ与えてきたり、ダブルラリアットで自身の周囲1マス以内の生物に大ダメージを与えてくるほか、夜のモンスターを呼び出してくる。しかし、夜のモンスターは目がよく見えていないためにブルドッ君を攻撃することも多い。彼らにブルドッ君を倒させることも可能なので、技が尽きたら試してみよう

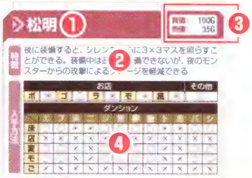
道具データ

Lv1から最終形態までの武器や盾を始めとする、すべての道具のデータを紹介。データの紹介順は、松明と武器の順番が入れ替わっている以外は、すべてゲーム内で見られる道具図鑑と同じ並びになっている。

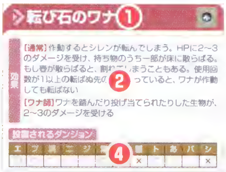
道具データの見方

武器、盾

武器、盾、ワナ以外の道具



ワナ



❶道具の系統、または名称
その道具の名称で、武器や盾は道具の系統を表わす

❷特徴(効果)
道具の特徴を解説。武器や盾の場合はその系統の特徴を解説し、ワナの場合は[通常]でシレンがワナにかかった場合の効果を、[ワナ師]でシレンがワナ師のときにシレン以外の生物に対して与える効果を解説した

❸性能
その武器や盾の性能。各項目の詳細は下記のとおり

【Lv】武器や盾のレベルで、Lv1からLv☆まで8段階ある

【名称】武器や盾の名称。レベルアップにより性能とともに名前も変化していく

【買値】その道具をお店や行商人、高級店で購入するときに必要な金額。価格は基本値(武器や盾は強化値や印がない、壺や巻物は使用回数が0、札や石、飛び道具は枚数や個数が1のもの)を掲載したが、実際には強化値、刻まれた印の数や種類、使用回数により変動する

【売値】その道具をお店や行商人、高級店に売却するときにもらえる金額。こちらも基本値を掲載したが、実際には、強化値、刻まれた印の数や種類、使用回数などによって増減するので注意

【強さ】その武器や盾の基本的な強さ。名称の右に強化値がつくと、その分だけ数値が上がる

【強化限界】その武器や盾の強化限界。武器や盾の強化できる上限値を示している。

【印数】合成によりその武器や盾に刻める印の数。「全」はすべての印が刻める数であることを表わす

【印】成長させた際に刻まれる印の種類。印の種類の詳細はP50を参照

【成長度】その武器や盾の成長しやすさで、星の数が多いほど成長しにくくなる。表示は、★が1、☆が5を表わし、★〜☆★★★★までの9段階

❹入手方法(設置されるダンジョン)
その道具を入手できるお店やダンジョンの一覧。お店やダンジョンの略称と項目、各種記号の意味については右記のとおり。その他の項目は、村の住人や通行人からもらえたり、銀行の貯金額によってもらえる道具、キモ試しのほこらや石像の洞窟のごほうび、エンディ

ング後のダンジョンの最下層で入手できたり、LV☆の武器や盾をさらに成長させることで別な武器や盾に進化する道具、ターン経過で変化するバナナのような道具、モンスターの特殊攻撃のよって入手可能な道具を意味する。なお、お店での入手方法と、ワナの設置されるダンジョンは、単純に○＝入手可能または出現する、×＝入手不可能または出現しないことを表わす

●お店の略称

ボ＝ボロンガ村　**ゴ**＝ゴンチキ村
ラ＝ラクタタ村　**モ**＝モンキービレッジ
風＝風の宿

●ダンジョンの略称

エ＝エメラルドテラス　**プ**＝プラチナ·パラダイス
浜＝浜辺の魔洞　**二**＝二撃の洞窟
ジ＝ジャガーの狩りの森　**常**＝常夜の洞窟
夢＝夢中の小道　**置**＝置けずの洞窟
ト＝トラップ·ゾーン　**あ**＝あがらずの森
バ＝バナナ王国　**シ**＝シレンへの道

●項目の意味

【床】床に落ちている、もしくは壁に埋まっている可能性のある道具

【店】お店もしくは高級店（二択屋）で売られている可能性のある道具

【変】シレンが変化の壺の中に道具を入れることで出現する可能性のある道具

【モ】そのダンジョンに出現する特定のモンスターを倒すと出現する可能性のある道具

【ご】そのダンジョンで風来救助をした場合のごほうびとして手に入る可能性のある道具

●記号の意味

◎……**【床】**ならば床と壁で、**【店】**ならばお店と高級店（二択屋）で入手可能なことを表わす

○……**【床】**ならば床でのみ、**【店】**ならば普通のお店で入手可能なことを表わす

★……**【床】**ならば壁でのみ、**【店】**ならば高級店（二択屋）でのみ入手可能なことを表わす

×……その項目では入手不可なことを表わす

松明

松明

買値：100G
売値：35G

特徴　夜に装備すると、シレンを中心に3×3マスを照らすことができる。装備中は武器を装備できないが、夜のモンスターからの攻撃によるダメージを軽減できる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	○	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	プ	浜	二	ジ	常	夢	置	ト	あ	バ	シ
床	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
モ	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

良い松明

買値：200G
売値：70G

特徴　夜に装備すると、シレンを中心に5×5マスを照らすことができる。装備中は武器を装備できないが、夜のモンスターからの攻撃によるダメージを軽減できる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	○	×

ダンジョン	エ	プ	浜	二	ジ	常	夢	置	ト	あ	バ	シ
床	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
店	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×
変	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
モ	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

すごい松明

買値：400G
売値：140G

特徴　夜に装備すると下画面に表示されるすべての視界を照らすことができる。装備中は武器を装備できないが、夜のモンスターからの攻撃によるダメージを軽減できる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	○	×

ダンジョン	エ	プ	浜	二	ジ	常	夢	置	ト	あ	バ	シ
床	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
店	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×
変	○	○	×	×	○	○	×	○	×	×	○	○
モ	○	○	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

武器

ヤシの棒系

特徴

ヤシの木を削って作られた棒。特殊能力がないうえに基本の強さも低く、強化限界や印数も平均的といいところがない。だが、くすんだ金の剣系ほどではないが成長させやすいため、短い期間でレベルを上げられるのが強みだ。成長して強化限界が上がったら、強化や合成で強化値を上げよう。また、Lv☆になると<ため攻撃>の印が刻まれる

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	ヤシの棒	2	10	5	なし	300G	105G	★
Lv2	いいヤシの棒	4	20	6	なし	400G	140G	★
Lv3	かたいヤシの棒	6	30	6	なし	500G	175G	★
Lv4	ナイスヤシの棒	7	40	7	なし	600G	210G	★★
Lv5	すてきなこん棒	9	50	7	なし	700G	245G	★★★
Lv6	大こん棒	10	60	8	なし	800G	280G	★★★★
Lv7	鬼こん棒	11	70	8	なし	900G	315G	☆★
Lv☆	超絶鬼こん棒	15	99	全	ため攻撃	1200G	420G	—

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	草	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	×	◎	○	○	◎	◎	★	○	×	★	○
店	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×
変	○	○	×	×	×	○	○	×	○	○	×	×
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	×
ご	○	×	○	×	×	○	○	×	○	○	○	×

くすんだ金の剣系

特徴

純金でできた剣。合成の素材にすると<サビよけ>の印が刻める。モンスターの特殊攻撃やサビのワナ、大津波などでサビない特殊能力を備えているほか、ほかの武器と比べて成長させやすく、Lv1の強化限界の値も高い。強さが低いためレベルが上がってもそのまま使うには心もとないが、強化値を上げられる環境があれば実用に耐えうる性能になる

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	くすんだ金の剣	2	25	6	なし	1000G	350G	★
Lv2	ただの金の剣	2	40	7	なし	1200G	420G	★
Lv3	みがいた金の剣	2	50	8	なし	1400G	490G	★
Lv4	いい金の剣	3	60	9	なし	1600G	560G	★★
Lv5	ナイスな金の剣	3	70	10	なし	1800G	630G	★★
Lv6	高級な金の剣	4	80	11	なし	6000G	2100G	★★★
Lv7	純金剣	4	90	12	なし	7000G	2450G	☆
Lv☆	DX純金剣	5	99	全	かなしばり	8000G	2800G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	○	×	★	◎	◎	○	○	◎	×
店	○	○	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×
変	○	○	○	×	×	×	○	×	○	○	×	×
モ	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×
ご	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×

かまいたち系

特徴

攻撃するとともにつむじ風を起こす妖刀。合成の素材にすると<正面3マス>の印が刻める。直接攻撃でシレンの正面とその両隣を同時に攻撃できるようになる特殊能力は便利だが、基本的な強さが低く印数も少ないので合成のベースにはあまり向かない。合成の素材にして、朱剛石の刃系やカブラの刀系などの強い武器に印を刻んだほうが有効だ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	かまいたち	2	25	2	なし	8000G	2800G	★
Lv2	かまいたち中	3	40	3	なし	8100G	2835G	★
Lv3	かまいたち上	4	50	3	なし	8200G	2870G	★★
Lv4	かまいたち最上	5	60	4	なし	8300G	2905G	★★★
Lv5	妖刀かまいたち	6	70	4	なし	8400G	2940G	★★★★
Lv6	イズナカマイタチ	7	80	5	なし	8500G	2975G	☆★
Lv7	妖旋カマイタチ	8	90	5	なし	8600G	3010G	☆★★★★
Lv☆	魔旋カマイタチ	9	99	全	HP+20	9500G	3325G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	×	◎	×	○	×	★
店	★	★	◎	○	×	★	★	◎	◎	◎	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	×	○

おねむガラガラ系

特徴

赤ちゃんのおもちゃのガラガラ。合成の素材にすると<睡眠>の印が刻める。直接攻撃でダメージを与えた際、たまに相手を睡眠状態にでき、レベルが上がると特殊能力の発動確率がさらに上昇する。効果が現われれば相手はいっさい行動できないので、戦いに勝ったも同然。強さが低いので合成の素材にしがちだが、強化して使うのもいい

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	おねむガラガラ	2	25	3	なし	7000G	2450G	★
Lv2	睡眠ガラガラ	4	40	3	なし	7100G	2485G	★
Lv3	安眠ガラガラ	4	50	3	なし	7200G	2520G	★★
Lv4	快眠ガラガラ	4	60	4	なし	7300G	2555G	★★★
Lv5	熟睡ガラガラ	6	70	4	なし	7400G	2590G	★★★★
Lv6	爆睡ガラガラ	6	80	5	なし	7500G	2625G	☆★
Lv7	大爆睡ガラガラ	6	90	5	なし	7600G	2660G	☆★★★★
Lv☆	ガラガラガラガラ	8	99	6	サビよけ	8000G	2800G	—

入手方法

お店										その他
ポ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	番	ト	あ	バ	シ
床	×	★	◎	×	×	×	★	◎	×	○	◎	★
店	○	○	○	×	×	★	◎	○	◎	×	★	○
変	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
ご	×	×	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○

空の刃系

特徴

空を斬り裂き、攻撃した相手を打ち落とす剣。合成の素材にすると<浮遊特効>の印が刻める。直接攻撃した際、相手が浮遊系モンスターだと大ダメージを与えることができ、レベルが上がるとさらにその効果が上昇する。基本的な強さが低いため浮遊系以外とは有利に戦えないが、強化限界は高め。強化や合成で強化値を上げて使おう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	空の刃	2	25	3	なし	7500G	2625G	★
Lv2	空の刃改	3	40	4	なし	7600G	2660G	★★
Lv3	斬空の太刀	4	50	5	なし	7700G	2695G	★★
Lv4	斬空の太刀改	7	60	6	なし	7800G	2730G	★★★
Lv5	斬空剣	7	70	7	なし	7900G	2765G	☆
Lv6	斬空剣改	7	80	8	なし	8000G	2800G	☆★★★
Lv7	斬空超剣	10	90	9	なし	8100G	2835G	☆★★★★
Lv☆	対空王者の剣	10	99	全	サビよけ	8500G	2975G	—

入手方法

お店										その他
ポ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	番	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	◎	◎	○	×	×	★
店	○	○	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○
変	○	○	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
モ	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	○

ボロいつるはし系

特徴

壁掘り用の工具。合成の素材にすると<壁掘り>の印が刻める。直接攻撃すると、正面の壁を1マス分掘ることができるが、武器としての性能はあまり高くない。ほかの武器と比べて成長させやすいため強化値を上げつつレベルアップさせよう。ただし、壁を掘ると壊れてしまうことがあるため、成長させて使うなら、絶対に壁は掘らないように

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	買値	売値	印	成長度
Lv 1	ボロいつるはし	3	25	8	1000G	350G	なし	★
Lv 2	普通のつるはし	4	40	9	1200G	420G	なし	★
Lv 3	プチいいつるはし	5	50	10	1400G	490G	なし	★
Lv 4	いいつるはし	6	60	11	1600G	560G	なし	★★
Lv 5	おススメつるはし	7	70	12	1800G	630G	目つぶし	★★
Lv 6	上等つるはし	8	80	13	2000G	700G	目つぶし	★★★
Lv 7	高級つるはし	9	90	14	2200G	770G	目つぶし	☆
Lv☆	最高級つるはし	10	99	全	2500G	875G	目つぶし	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	儀	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	○	×	◎	◎	◎	○	×	◎	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	○	○	○	×	×	○	○	×	○	×	○	×
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×
ご	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×

光の刃系

特徴

刀身が輝く剣。合成の素材にすると<ため攻撃>の印が刻める。直接攻撃を2回空振りすると剣が光を放ち、次の攻撃が通常の約2倍のダメージの会心の一撃となるうえ、このときの一撃は必ず命中するため使い勝手がいい。ただし、武器の性能は高くなく、レベルアップしても特殊能力の効果は変化しない。合成でほかの武器に印を刻むのが有効だ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	買値	売値	印	成長度
Lv 1	光の刃	3	25	5	3000G	1050G	なし	★
Lv 2	光の剣	4	40	6	3100G	1085G	なし	★
Lv 3	光の長剣	5	50	7	3200G	1120G	なし	★
Lv 4	閃光剣	6	60	8	3300G	1155G	なし	★★
Lv 5	閃光長剣	7	70	9	3400G	1190G	HP+5	★★★
Lv 6	スパークソード	8	80	10	3500G	1225G	HP+5	★★★★
Lv 7	スパークセイバー	8	90	11	3600G	1260G	HP+5	☆★
Lv☆	スパークブレイド	9	99	全	4500G	1575G	HP+5 、混乱	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	儀	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	◎	◎	○	○	×	×
店	○	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	×	×

しびれ刀系

特徴

刃がギザギザの剣。合成の素材にするとくかなしばり>の印が刻める。直接攻撃でダメージを与えた際にたまに相手をかなしばり状態にでき、成長するとさらに高い確率で効果が発動するようになる。相手をマイナスの状態にする能力はほかの状態変化を引き起こす印の効果と同時に発動することもあるので、武器にこのような印を複数刻んでおくと強力

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	しびれ刀	3	25	3	なし	4000G	1400G	★
Lv2	しびれ刀中	4	40	3	なし	4100G	1435G	★
Lv3	しびれ刀上	5	50	3	なし	4200G	1470G	★★
Lv4	かなしばの剣	6	60	4	なし	4300G	1505G	★★★
Lv5	かなしばの剣上	7	70	4	なし	4400G	1540G	★★★★
Lv6	新刀カナシバ	7	80	5	なし	4500G	1575G	☆★
Lv7	白刃カナシバ	7	90	5	なし	4600G	1610G	☆★★★★
Lv☆	大魔剣カナシバ	9	99	6	サビよけ	5000G	1750G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	◯

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	★	◎	×	×	×	★	◎	×	◯	◎	★
店	◯	◯	◯	×	×	★	◎	◯	◎	×	★	◯
変	◯	◯	×	×	×	×	×	×	×	◯	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◯	×	×
ご	×	×	◯	×	×	×	◯	◯	◯	◯	◯	◯

銅の刃系

特徴

銅を研いで作られた剣。ゲーム開始直後に、南の島の小浜で必ず手に入る。特殊能力がなく武器としての性能が低めなうえに、とくに成長させやすいわけでもない。このように使い勝手はあまりよくないが、冒険を開始してすぐの装備としてはまずまず。強さの高い武器や、特殊能力を備えた武器などを手に入れるまではこれを使い続けていくのもいい

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	銅の刃	4	10	4	なし	700G	245G	★
Lv2	銅の太刀	6	20	5	なし	800G	280G	★
Lv3	いい銅の太刀	8	30	5	なし	900G	315G	★★
Lv4	すごい銅の太刀	10	40	6	なし	1000G	350G	★★
Lv5	青銅の太刀	12	50	6	なし	1100G	385G	★★★
Lv6	青銅の剣	14	60	7	なし	1200G	420G	☆
Lv7	青銅の長剣	16	70	7	なし	1300G	455G	☆★★★
Lv☆	青銅宝剣	18	99	全	サビよけ	1600G	560G	—

入手方法

お店										その他
ボ	◯	ゴ	◯	ラ	◯	モ	×	風	×	◯

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	◯	×	◎	×	×	◎	◎	★	◯	×	★	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◯	×
変	◯	◯	×	×	×	◯	◯	×	◯	◯	×	×
モ	◯	◯	◯	×	×	◯	◯	◯	◯	◯	×	×
ご	◯	×	◯	×	×	◯	◯	×	◯	◯	◯	×

真っ暗棒系

特徴

殴られると目の前が真っ暗になる棒。合成の素材にすると<目つぶし>の印が刻める。直接攻撃でダメージを与えた際、たまに相手を目つぶし状態にでき、レベルアップするほど特殊能力の発動確率が高くなる。強さは銅の刃系より高めだが、強化なしではやや力不足。もし使い続けるなら、かじ営業やかじ職人に頼んだり、合成して強化値を上げよう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	真っ暗棒	4	25	5	なし	6000G	2100G	★
Lv 2	いい真っ暗棒	5	40	7	なし	6100G	2135G	★
Lv 3	不可視棒	5	50	7	なし	6200G	2170G	★★
Lv 4	いい不可視棒	6	60	9	なし	6300G	2205G	★★★
Lv 5	かすみ棒	6	70	9	なし	6400G	2240G	☆
Lv 6	かすみ長棒	7	80	11	なし	6500G	2275G	☆★★
Lv 7	魔棒ミエナーイ	7	90	11	なし	6600G	2310G	☆★★★★
Lv☆	ナニモミエナーイ	9	99	全	サビよけ	7000G	2450G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	◯

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	★	◎	×	×	×	★	◎	×	◯	◎	★
店	◯	◯	◯	×	×	★	◎	◯	◎	×	★	◯
変	◯	◯	×	×	×	×	×	×	×	◯	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◯	×	×
ご	×	×	◯	×	×	×	◯	◯	◯	◯	◯	◯

水斬りの剣系

特徴

するどく振ることで水も斬り裂ける剣。合成の素材にすると<水棲特効>の印が刻める。直接攻撃した際、相手が水棲系モンスターだと大ダメージを与えることができ、レベルが上がるとさらにその効果が上昇する。基本的な強さが低めで水棲系以外が相手だとつらいが、低レベル時から強化限界が高めなので、可能な限り強化して使おう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	水斬りの剣	4	25	5	なし	6500G	2275G	★
Lv 2	水斬りの剣改	5	40	6	なし	6600G	2310G	★
Lv 3	ウロコサキ刀	6	50	6	なし	6700G	2345G	★★
Lv 4	ウロコサキ刀改	7	60	7	なし	6800G	2380G	★★
Lv 5	海蛇の剣	8	70	7	なし	6900G	2415G	★★★
Lv 6	海蛇の剣改	9	80	8	なし	7000G	2450G	☆
Lv 7	海王剣	10	90	8	なし	7100G	2485G	☆★★★
Lv☆	大海王剣	11	99	全	サビよけ	7500G	2625G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	◯

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	◯	◯	◎	×	×	×	◎	◎	◯	×	×	★
店	◯	◯	◯	×	×	×	×	◯	×	◯	×	◯
変	◯	◯	◯	×	×	×	◯	×	◯	×	×	×
モ	◯	◯	◯	×	×	×	◯	◯	◯	×	×	×
ご	◯	◯	◯	×	×	×	◯	◯	◯	×	×	◯

ボロいマトック系

特徴

壁を掘削するための工具。合成の素材にすると<壁掘り2マス>の印が刻める。直接攻撃で壁を掘れる点と掘った際にたまに武器が壊れる点はボロいつるはし系と同じだが、ボロいマトック系の場合は1回の攻撃で壁を2マス掘り進められる。つるはしと比べて基本的な強さが高いことも利点だが、成長させにくく、武器として使い続けるのは得策ではない

性能

Lv	名前	買値	強さ	強化限界	印数	売値	印	成長度
Lv 1	ボロいマトック	2000G	5	25	8	700G	なし	★
Lv 2	普通のマトック	2200G	6	40	9	770G	なし	★
Lv 3	プチいいマトック	2400G	7	50	10	840G	なし	★★
Lv 4	いいマトック	2600G	8	60	11	910G	なし	★★
Lv 5	強化マトック	2800G	9	70	12	980G	目つぶし	★★★
Lv 6	上質マトック	3000G	10	80	13	1050G	目つぶし	☆
Lv 7	高級マトック	3200G	11	90	14	1120G	目つぶし	☆★★★
Lv☆	最高級マトック	3500G	12	99	全	1225G	目つぶし	—

入手方法

お店										その他
ポ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	フ	洞	ニ	シ	常	夢	闘	ト	あ	バ	ジ
床	○	○	◎	×	×	◎	×	◎	○	○	◎	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	○	○	×	×	○	×	×	○	○	○	×
モ	×	○	○	×	×	○	×	○	○	○	○	×
ご	○	○	○	×	×	○	×	○	○	○	○	×

戦神の斧系

特徴

神話の神が持つとされる斧。合成の素材にした場合は<会心の一撃>の印が刻める。直接攻撃した際、たまに通常の約2倍のダメージを与える会心の一撃をくり出すことができ、レベルが上がると会心の一撃が出る確率が高くなる。使い続ければかなり強力な武器となるが、強さや強化限界、印数がどれも低めなので、高レベルにするまでが苦労する

性能

Lv	名前	買値	強さ	強化限界	印数	売値	印	成長度
Lv 1	戦神の斧	5000G	5	10	3	1750G	なし	★
Lv 2	戦神の中斧	5100G	5	20	3	1785G	なし	★
Lv 3	戦神の大斧	5200G	6	30	3	1820G	なし	★★
Lv 4	戦神の超斧	5300G	6	40	4	1855G	なし	★★
Lv 5	戦神アックス	5400G	7	50	4	1890G	HP+5	★★★
Lv 6	戦神マサカリ	5500G	7	60	5	1925G	HP+5	☆
Lv 7	戦神トマホーク	5600G	10	70	5	1960G	HP+5	☆★★★
Lv☆	戦神王ウヌスズ	6500G	10	99	6	2275G	HP+5 、かなしばり	—

入手方法

お店										その他
ポ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	洞	ニ	シ	常	夢	闘	ト	あ	バ	ジ
床	○	○	◎	×	×	×	×	◎	×	×	×	★
店	◎	◎	◎	×	×	★	★	◎	◎	◎	★	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	○

ボロい木づち系

特徴

木でできたハンマー。合成の素材にすると<ワナ壊し>の印が刻める。ワナや床の道具に向けて直接攻撃すると、それを壊すことができるが、逆に武器が壊れることもあるので、なるべく多用はさけよう。<ワナ壊し>の印は、ワナや道具を壊した際に壊れる欠点も含めて印の効果なので、手に入りにくい武器にこの印を合成するのはさけたいところ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	ボロい木づち	5	25	8	なし	2000G	700G	★
Lv2	普通の木づち	6	40	9	なし	2200G	770G	★
Lv3	プチいい木づち	7	50	10	なし	2400G	840G	★★
Lv4	いい木づち	10	60	11	なし	2600G	910G	★★
Lv5	上質木づち	10	70	12	混乱	2800G	980G	★★★
Lv6	高級木づち	10	80	13	混乱	3000G	1050G	☆
Lv7	最高級木づち	10	90	14	混乱	3200G	1120G	☆★★★
Lv☆	匠の木づち	12	99	全	混乱	3500G	1225G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	○	×	◎	◎	◎	○	×	◎	×
店	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×
変	○	○	○	×	×	○	○	×	○	×	○	×
モ	×	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×
ご	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×

封印棒系

特徴

魔物を封じ込める力を持った棒。合成の素材にした場合は<封印>の印が刻める。直接攻撃でダメージを与えた際にたまに相手を封印状態にでき、レベルが上がるほど特殊能力の発動確率が高くなっていく。モンスターの特性や特殊攻撃を封じられる点は大きいが、武器としての性能は低め。使うなら十分な強化が必要となってくる

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	封印棒	5	25	5	なし	3300G	1155G	★
Lv2	プチいい封印棒	6	40	6	なし	3400G	1190G	★
Lv3	いい封印棒	7	50	7	なし	3500G	1225G	★★
Lv4	超いい封印棒	10	60	8	なし	3600G	1260G	★★
Lv5	封印の警策	10	70	9	なし	3700G	1295G	★★★
Lv6	強封印の警策	10	80	10	なし	3800G	1330G	☆
Lv7	強力密封の警策	10	90	11	なし	3900G	1365G	☆★★★
Lv☆	神力の警策	11	99	全	サビよけ	4500G	1575G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	★	◎	×	×	×	★	◎	×	○	◎	★
店	○	○	○	×	×	★	◎	○	◎	×	★	○
変	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
ご	×	×	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○

一ツ目殺し系

特徴

刀身に目玉の模様が描かれた剣。合成の素材にすると<一ツ目特効>の印が刻める。直接攻撃した際、相手が一ツ目系モンスターだと大ダメージを与えることができ、レベルが上がるとさらにその効果が上昇する。特定のタイプに大ダメージを与えられる武器の例に漏れず強化限界が高めなので、可能な限り強化値を上げてから使おう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	一ツ目殺し	5	25	5	なし	5500G	1925G	★
Lv 2	一ツ目殺し改	6	40	6	なし	5600G	1960G	★
Lv 3	一ツ目キラー	7	50	7	なし	5700G	1995G	★★
Lv 4	一ツ目キラー改	8	60	8	なし	5800G	2030G	★★
Lv 5	名刀一ツ目	9	70	9	なし	5900G	2065G	★★★
Lv 6	名刀一ツ目改	10	80	10	なし	6000G	2100G	☆
Lv 7	新剣ヒトツメ	11	90	11	なし	6100G	2135G	☆★★★
Lv☆	大魔剣ヒトツメ	12	99	全	サビよけ	6500G	2275G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	[illegible]	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	◎	◎	○	×	×	★
店	○	○	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○
変	○	○	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
モ	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	○

カタナ系

特徴

多くの風来人に愛用されている武器。序盤で手に入る武器の中では強さがやや高めだが、強化限界、印数ともに低く成長させにくいため、どうたぬきや豪石の刃などを手に入れたあとは使う機会がなくなる。しかし、Lv☆まで育てて強化値を+99にし、モンキービレッジのかじ職人に鍛えてもらうと、風魔鉄の剣という強力な武器に進化するのだ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	カタナ	6	10	4	なし	1100G	385G	★
Lv 2	いいカタナ	7	15	4	なし	1200G	420G	★★
Lv 3	すてきなカタナ	8	20	4	なし	1300G	455G	★★
Lv 4	するどいカタナ	9	25	4	なし	1400G	490G	★★★
Lv 5	シャープなカタナ	10	30	4	なし	1500G	525G	☆
Lv 6	すごいカタナ	11	35	4	なし	1600G	560G	☆★★
Lv 7	名刀カタナ	12	40	4	なし	1700G	595G	☆★★★★
Lv☆	歴戦の名刀	22	99	全	サビよけ	2300G	805G	—

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	[illegible]	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	×	◎	○	×	◎	◎	◎	○	×	★	×
店	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×
変	○	○	○	×	×	○	○	×	○	○	×	×
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	×
ご	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×

混乱の手斧系

特徴

混沌の力を秘めている斧。合成の素材にすると<混乱>の印が刻める。直接攻撃でダメージを与えた際にたまに相手を混乱状態にでき、レベルが上がるほど特殊能力の発動確率が高くなっていく。混乱状態になった相手からも攻撃を受ける可能性がある点には注意したいが、基本的にはこの特殊能力が発動したなら戦いに勝ったも同然だ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	混乱の手斧	6	25	5	なし	2000G	700G	★
Lv 2	混乱の斧	6	40	5	なし	2100G	735G	★
Lv 3	混乱の中斧	8	50	7	なし	2200G	770G	★★
Lv 4	混乱の大斧	8	60	7	なし	2300G	805G	★★
Lv 5	混乱の超斧	10	70	9	なし	2400G	840G	★★★
Lv 6	混乱のまさかり	10	80	9	なし	2500G	875G	☆
Lv 7	クラクラアックス	12	90	11	なし	2600G	910G	☆★★★
Lv☆	大混乱アックス	12	99	全	サビよけ	3000G	1050G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	★	◎	×	×	×	★	◎	×	○	★	★
店	○	○	○	×	×	★	◎	○	◎	×	★	○
変	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
ご	×	×	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○

ドレイン斬り系

特徴

ドレイン系モンスターが恐怖するという剣。合成の素材にすると、<ドレイン特効>の印が刻める。直接攻撃した際、相手がドレイン系モンスターだと大ダメージを与えることができ、レベルが上がるとさらにその効果が上昇する。シレンのステータスを下げたり、ほかのモンスターの状態変化を解除してくるドレイン系を手早く倒せるのはうれしい

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	ドレイン斬り	6	25	5	なし	4500G	1575G	★
Lv 2	ドレイン斬り改	7	40	7	なし	4600G	1610G	★
Lv 3	ドレイン殺し	7	50	7	なし	4700G	1645G	★★
Lv 4	ドレイン殺し改	7	60	8	なし	4800G	1680G	★★
Lv 5	ドレイン剣	9	70	8	なし	4900G	1715G	★★★
Lv 6	ドレイン超剣	9	80	10	なし	5000G	1750G	☆
Lv 7	ドレインキラー	9	90	10	なし	5100G	1785G	☆★★★
Lv☆	ドレインバスター	11	99	全	サビよけ	5500G	1925G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	◎	◎	○	×	×	★
店	○	○	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○
変	○	○	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
モ	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	○

三日月刀系

特徴

三日月状の刃を持つ武器。合成の素材にすると<爆発特効>の印が刻める。直接攻撃した相手が爆発系モンスターだと大ダメージを与えることができ、レベルが上がるとさらにその効果が上昇する。オヤジ戦車種やばくだんウニ種のモンスターが現われるフロアでは、この武器か<爆発特効>の印を刻んだ武器を持っておくと楽に戦える

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	買値	売値	印	成長度
Lv1	三日月刀	7	25	5	2500G	875G	なし	★
Lv2	三日月刀中	7	40	5	2600G	910G	なし	★
Lv3	三日月刀上	8	50	6	2700G	945G	なし	★★
Lv4	月光の剣	8	60	6	2800G	980G	なし	★★★
Lv5	月光の剣中	9	70	7	2900G	1015G	なし	★★★★
Lv6	月光の剣上	9	80	7	3000G	1050G	なし	☆★
Lv7	クレセントソード	10	90	7	3100G	1085G	なし	☆★★★★
Lv☆	ムーンブレイド	13	99	全	3500G	1225G	サビよけ	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	墓	ト	お	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	◎	◎	○	×	×	★
店	○	○	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○
変	○	○	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
モ	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	○

獣の牙系

特徴

動物の牙を加工して作られた剣状の武器。特殊能力がなく強化限界や印数も低めだが基本的な強さは平均以上。さらに、比較的冒険の序盤で手に入りやすく、ほかの武器と比べて成長させやすい傾向にあるので非常に扱いやすい。エンディングを迎えるまではずっとこの武器でも何の問題もないだろう。ただし、強化値はできる限り上げておくこと

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	買値	売値	印	成長度
Lv1	獣の牙	8	10	3	1600G	560G	なし	★
Lv2	大きな牙	10	20	5	1700G	595G	なし	★
Lv3	するどい牙	11	30	5	1800G	630G	なし	★★
Lv4	牙の太刀	12	40	5	1900G	665G	なし	★★
Lv5	牙の剣	15	50	7	2000G	700G	サビよけ	★★★
Lv6	牙の白刃	16	60	7	2100G	735G	サビよけ	☆
Lv7	牙王の剣	17	70	7	2200G	770G	サビよけ	☆★★★
Lv☆	大牙王宝剣	20	99	全	2800G	980G	サビよけ	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	○	モ	○	風	○	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	墓	ト	お	バ	シ
床	○	×	◎	×	×	◎	◎	◎	○	○	★	×
店	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
変	○	○	○	×	×	○	○	×	○	○	×	×
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	×
ご	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×

火の刃系

特徴

炎の神に生み出されたという剣。合成の素材にすると、<炎飛ばし>の印が刻める。シレンのHPが満タンだと、直接攻撃のあとに炎の塊を飛ばす追加攻撃ができる。炎は前方無制限に飛び、生物に当たると武器のレベルに応じた固定ダメージを与えられる。ダメージ量はLv1が8、Lv2が10、Lv3が12とLv6まで2ずつ増え、Lv7になると21、Lv☆で25だ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	火の刃	9	25	4	なし	10000G	3500G	★★
Lv2	火のつるぎ	10	40	5	なし	11000G	3850G	★★
Lv3	炎の剣	11	50	6	なし	12000G	4200G	★★★
Lv4	火炎刀	12	60	7	なし	13000G	4550G	☆
Lv5	ファイアソード	13	70	8	HP+10	14000G	4900G	☆★
Lv6	ファイアセイバー	14	80	9	HP+10	15000G	5250G	☆★★★
Lv7	爆炎剣	15	90	10	HP+10	16000G	5600G	☆★★★★
Lv☆	爆炎業火刀	16	99	全	HP+10、ため攻撃、爆発特効	20000G	7000G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	◯

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	◯	◯	◎	×	×	×	◎	◎	×	◯	◎	★
店	★	★	◎	×	×	★	◎	◎	◎	×	★	◯
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◯	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◯	×	×
ご	×	×	◯	×	×	×	◯	◯	◯	◯	◯	◯

どうたぬき系

特徴

名のある刀工の銘が彫られている一流の刀。特殊能力がなく強化限界も低いものの、武器としての強さは高め。また、刻める印の数も多いので即戦力として使える。強化限界は武器を成長させれば上がっていくので、強化や合成をしつつ気長に育てれば、強力な武器となる。Lv☆になると基本的な強さが3上がる<基本値＋3>の印が刻まれる

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	どうたぬき	10	10	5	なし	2200G	770G	★
Lv2	どうたぬき中	12	20	6	なし	2300G	805G	★
Lv3	どうたぬき上	14	30	6	なし	2400G	840G	★★
Lv4	地鉄どうたぬき	16	40	7	なし	2500G	875G	★★
Lv5	新鉄どうたぬき	17	50	7	なし	2600G	910G	★★★★
Lv6	どうたぬき改	18	60	8	なし	2700G	945G	☆★
Lv7	名刀どうたぬき	19	70	8	なし	2800G	980G	☆★★★★
Lv☆	魔剣どうたぬき	23	99	全	基本値+3	3300G	1155G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	◎	風	◯	◯

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	◯	◯	◎	×	×	◎	◎	◎	◯	◯	★	×
店	◯	◯	◯	×	×	×	◯	◯	◯	×	◯	×
変	◯	◯	◯	×	×	◯	◯	×	◯	◯	×	×
モ	◯	◯	◯	×	×	◯	◯	◯	◯	◯	×	×
ご	◯	◯	◯	×	×	◯	◯	◯	◯	◯	◯	×

トカゲ斬りの刃系

特徴

刀身から不気味な光を放ち、ドラゴンを脅えさせるという剣。合成の素材にすると<ドラゴン特効>の印が刻める。直接攻撃した相手がドラゴン系モンスターだと大ダメージを与えることができ、レベルが上がるとさらにその効果が上昇する。強さが高めなのも魅力。成長させにくいが、ドラゴン系のモンスターは強敵が多いので、ぜひ育てて使いたい

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	トカゲ斬りの刃	10	25	3	なし	3500G	1225G	★
Lv2	トカゲ斬り長剣	11	40	4	なし	3600G	1260G	★★
Lv3	竜斬刀	11	50	5	なし	3700G	1295G	★★
Lv4	竜斬の剣	12	60	6	なし	3800G	1330G	★★★
Lv5	ドラゴンソード	12	70	7	なし	3900G	1365G	☆
Lv6	ドラゴンキラー	13	80	8	なし	4000G	1400G	☆★★★
Lv7	ドラゴンブレイド	13	90	9	なし	4100G	1435G	☆★★★★
Lv☆	ドラゴンバスター	15	99	全	サビよけ	4500G	1575G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	儡	ト	あ	バ	ジ
床	○	○	◎	×	×	×	◎	◎	○	×	×	★
店	○	○	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○
変	○	○	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
モ	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	○

隕石の刃系

特徴

砕けた隕石の破片を加工して作られた剣。特殊能力はなく、強化限界、印数ともに低めだが、基本的な強さが高い。さらに、いくつかレベルアップするごとに一気に強さが上がる特徴があるので、強化や合成を行ないつつじっくり育てるとかなり強力な武器となる。Lv4以上になると<HP+10>の印が刻まれ、シレンの最大HPを底上げできる点も魅力だ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	隕石の刃	12	10	4	なし	3000G	1050G	★
Lv2	いい隕石の刃	16	20	6	なし	3100G	1085G	★
Lv3	隕石の剣	16	30	6	なし	3200G	1120G	★★
Lv4	いい隕石の剣	16	40	6	HP+10	3300G	1155G	★★★
Lv5	隕鉄刀	20	50	8	HP+10	3400G	1190G	★★★★
Lv6	隕鉄大刀	20	60	8	HP+10	3500G	1225G	☆★
Lv7	隕鉄超剣	20	70	8	HP+10	3600G	1260G	☆★★★★
Lv☆	大隕鉄聖剣	25	99	全	HP+10、サビよけ	4300G	1505G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	◎	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	儡	ト	あ	バ	ジ
床	○	○	◎	×	×	◎	×	◎	×	○	×	★
店	◎	◎	◎	×	×	★	◎	◎	◎	○	×	○
変	○	○	○	×	×	○	×	×	×	○	×	×
モ	×	○	○	×	×	○	×	○	×	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	○	×	○	○	○	×	○

朱剛石の刃系

特徴

朱剛石と呼ばれる赤く硬質な鉱石から作られた剣。強さはかなり高いが特殊能力はなく、強化限界が低くて印数も少なく、成長もさせにくい、と癖がある。だが、最終的な強さは隕石の刃系の武器を上回るうえ、Lv3以上で<HP+10>が、Lv☆になると<炎飛ばし>の印が刻まれるという晩成型の武器なので、入手したらじっくり育てたい

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	朱剛石の刃	14	10	3	なし	4200G	1470G	★
Lv 2	いい朱剛石の刃	15	20	4	なし	4300G	1505G	★
Lv 3	朱剛石小刀	16	30	5	HP+10	4400G	1540G	★★
Lv 4	朱剛石の太刀	20	40	6	HP+10	4500G	1575G	★★★
Lv 5	朱剛石の剣	21	50	7	HP+10	4600G	1610G	☆
Lv 6	朱剛石大剣	22	60	8	HP+10	4700G	1645G	☆★★
Lv 7	朱剛石超剣	23	70	9	HP+10	4800G	1680G	☆★★★★
Lv☆	玉朱剛石宝剣	27	99	全	HP+10、炎飛ばし	6000G	2100G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	遺	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	×	◎	×	○	×	★
店	◎	◎	◎	×	×	★	★	◎	◎	○	×	○
変	○	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×
モ	×	○	○	×	×	×	×	○	×	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	×	○

カブラの刀系

特徴

古代の刀工師カブラが鍛えた名刀。強さは一級品だが強化限界が低く、刻める印数も少ない。十分に成長するまでは多くの印を刻めないので、何を刻むかはよく考えて決めること。なお、この武器がLv☆になってから+99まで強化値を上げ、かじ営業に渡すと、さらに強力なとある武器に進化させてもらえる。気長に成長させよう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	カブラの刀	16	10	2	なし	7400G	2590G	★
Lv 2	中作カブラの刀	18	20	3	なし	7500G	2625G	★★
Lv 3	上作カブラの刀	20	30	4	なし	7600G	2660G	★★★
Lv 4	最上作カブラ	22	40	5	なし	7700G	2695G	★★★★
Lv 5	名刀カブラ	24	50	6	なし	7800G	2730G	☆★
Lv 6	希代カブラ	26	60	8	なし	7900G	2765G	☆★★★★
Lv 7	剛剣カブラ	28	70	10	なし	8000G	2800G	☆★★★★
Lv☆	大剛剣カブラ	30	99	全	サビよけ	10000G	3500G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	遺	ト	あ	バ	シ
床	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	★	★	★	×	×	★	×	★	★	★	×	×
変	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使い捨て刀系

特徴

使い捨てるために作られた刀。合成の素材にすると<威力弱体>の印が刻まれるので合成しないように。初期の強さは全武器でもっとも高いが、直接攻撃するたびに強化値が1ずつ低下するという、武器として致命的な特殊能力を備えている。しかし、この武器もLv☆まで育てないと図鑑が埋まらないので、コンプリートを目指すならぜひ育ててほしい

性能

Lv1	使い捨て刀					買値	3000G
強さ	30	強化限界	30	印数	10	売値	1050G
印	なし					成長度	★★

▼

Lv2	使い捨て中刀					買値	3200G
強さ	31	強化限界	40	印数	10	売値	1120G
印	なし					成長度	★★

▼

Lv3	使い捨て大刀					買値	3400G
強さ	32	強化限界	50	印数	10	売値	1190G
印	なし					成長度	★★★

▼

Lv4	使い捨ての剣					買値	3600G
強さ	33	強化限界	60	印数	10	売値	1260G
印	なし					成長度	☆

▼

Lv5	使い捨ての剣中					買値	3800G
強さ	34	強化限界	70	印数	10	売値	1330G
印	なし					成長度	☆★★★

▼

Lv6	使い捨ての剣上					買値	4000G
強さ	35	強化限界	80	印数	10	売値	1400G
印	なし					成長度	☆★★★★

▼

Lv7	超使い捨ての剣					買値	4200G
強さ	36	強化限界	90	印数	10	売値	1470G
印	なし					成長度	☆★★★★

▼

Lv☆	称賛に値する剣					買値	5000G
強さ	37	強化限界	99	印数	全	売値	1750G
印	なし					成長度	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	番	ト	あ	バ	シ
床	×	★	◎	×	×	×	◎	◎	○	×	×	×
店	×	×	◎	×	×	×	×	○	×	★	×	×
変	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
ご	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×

バーゲンの刀系

特徴

バーゲンで手に入るという妖刀。合成の素材にすると<ギタン得>の印が刻める。装備中はお店での買い物が安く済むほか、倒したモンスターがたまにギタンを落とす。レベルアップすると買い物はさらに安くなり、モンスターも高確率でギタンを落とすようになる。割引率はLv1で20%。以降レベルが上がるごとに5%ずつ割引率が上昇していく

性能

Lv1	バーゲンの刀					買値	10000G
強さ	9	強化限界	25	印数	6	売値	3500G
印	なし					成長度	★★

▼

Lv2	バーゲンの刀改					買値	11000G
強さ	10	強化限界	40	印数	7	売値	3850G
印	なし					成長度	★★

▼

Lv3	安売りの剣					買値	12000G
強さ	11	強化限界	50	印数	8	売値	4200G
印	HP+5					成長度	★★★

▼

Lv4	安売りソード					買値	13000G
強さ	12	強化限界	60	印数	9	売値	4550G
印	HP+5					成長度	☆

▼

Lv5	安売りバスター					買値	14000G
強さ	13	強化限界	70	印数	10	売値	4900G
印	HP+5					成長度	☆★★★

▼

Lv6	大セールの剣					買値	15000G
強さ	14	強化限界	80	印数	11	売値	5250G
印	HP+5、HP+10					成長度	☆★★★★

▼

Lv7	大セールソード					買値	16000G
強さ	15	強化限界	90	印数	12	売値	5600G
印	HP+5、HP+10					成長度	☆★★★★

▼

Lv☆	妖刀大バーゲン					買値	20000G
強さ	16	強化限界	99	印数	全	売値	7000G
印	HP+5、HP+10、HP+15					成長度	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	番	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

壊れないハンマー系

特徴

金属製のハンマー。合成の素材にすると<ワナ壊し無限>の印が刻める。ボロい木づち系と同じく直接攻撃でワナや床の道具を壊せるが、こちらはいくら使っても武器が壊れない。ぜひ、この印を強い武器に刻みたいところだが、バナナ王国の初回クリア時か、バナナ王国34F以降の高級店でしか入手できない希少品。図鑑を埋めるなら最低1個は育てたい

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	壊れないハンマー	7	25	3	なし	15000G	5250G	★★
Lv 2	きれいなハンマー	7	40	4	なし	16000G	5600G	★★
Lv 3	いいハンマー	10	50	5	なし	17000G	5950G	★★★
Lv 4	ナイスなハンマー	10	60	6	なし	18000G	6300G	☆
Lv 5	上質ハンマー	10	70	7	混乱	19000G	6650G	☆★★★
Lv 6	強力ハンマー	13	80	8	混乱	20000G	7000G	☆★★★★
Lv 7	鉄骨ハンマー	13	90	9	混乱	21000G	7350G	☆★★★★
Lv☆	最強ハンマー	13	99	全	混乱	25000G	8750G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雷	ト	あ	パ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	★	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

サトリピック系

特徴

謎の素材でできているつるはし。合成の素材にすると<壁掘り無限>の印が刻める。ボロいつるはし系と同様に壁を掘れるが、こちらは何度掘っても壊れない。プラチナ・パラダイスの最深部に行くたびに1本ずつ入手可能だが、難易度と手間を考えると、合成の素材にせず、タグをつけて使い続けたほうがいい。図鑑を埋めるためにも気長に成長させよう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	サトリピック	7	25	3	なし	10000G	3500G	★★
Lv 2	サトリピッケル	8	40	4	なし	12000G	4200G	★★
Lv 3	サトリブレイク	9	50	5	なし	14000G	4900G	★★★
Lv 4	サトリクラッシュ	10	60	6	なし	16000G	5600G	☆
Lv 5	サトリスマッシュ	11	70	7	目つぶし	18000G	6300G	☆★★★
Lv 6	サトリオシャカ	12	80	8	目つぶし	20000G	7000G	☆★★★★
Lv 7	サトリデストロ	13	90	9	目つぶし	22000G	7700G	☆★★★★
Lv☆	サトリカイメツ	14	99	全	目つぶし	25000G	8750G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雷	ト	あ	パ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

必中小刀系

特徴

攻撃が必ず当たる刀。合成の素材にすると＜攻撃100％＞が刻める。直接攻撃が100％命中するようになるが、基本的な強さは全武器で最低。強化して使おう。入手経路（→P29）が限定されるため、道具図鑑を埋めるなら合成の素材にせず、装備して使い続けること。その際は弾きよけの腕輪と共鳴させると便利だ。共鳴の効果はP53を参照のこと

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	必中小刀	1	25	10	なし	20000G	7000G	★★
Lv2	必中刀	2	40	11	なし	21000G	7350G	★★
Lv3	必中の太刀	2	50	12	なし	22000G	7700G	★★★
Lv4	必中の剣	3	60	13	なし	23000G	8050G	☆
Lv5	必中大剣	3	70	14	なし	24000G	8400G	☆★★★
Lv6	必中ソード	3	80	15	なし	25000G	8750G	☆★★★★
Lv7	必中ブレイド	4	90	16	なし	26000G	9100G	☆★★★★
Lv☆	ヒットブレイド	5	99	全	会心の一撃	30000G	10500G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	プ	浜	ニ	ジ	常	夢	遺	ト	あ	パ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

風魔鉄の剣系

特徴

風魔鉄と呼ばれる金属を刀身に使用した剣。特殊能力はないものの強さが非常に高く、Lv1の時点ですべての印を刻める優秀な武器だ。レベルが低いうちはあまり強化値を上げられないので、よりよい性能を求めるのなら使い続けて成長させよう。ただし、次のレベルに必要な成長度はかなり多く、Lv☆にするまでには相当な労力が必要となる

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	風魔鉄の剣	20	10	全	なし	10000G	3500G	☆★
Lv2	いい風魔鉄の剣	21	20	全	なし	11000G	3850G	☆★★
Lv3	中作風魔鉄の剣	22	30	全	なし	12000G	4200G	☆★★★★
Lv4	上作風魔鉄の剣	23	40	全	なし	13000G	4550G	☆★★★★
Lv5	風魔刀	24	50	全	なし	14000G	4900G	☆★★★★
Lv6	大風魔刀	25	60	全	なし	15000G	5250G	☆★★★★
Lv7	火迅風魔刀	26	70	全	なし	16000G	5600G	☆★★★★
Lv☆	烈火迅風魔刀	35	99	全	なし	20000G	7000G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	プ	浜	ニ	ジ	常	夢	遺	ト	あ	パ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

カブラギ系

特徴

古代の刀工師カブラが製法を秘伝の巻物に残したとされる伝承の剣。特殊能力はないがすべての武器の中でトップクラスの強さを持ち、Lv1ですべての印を刻める強力な武器だ。低レベルのうちは強化限界が低いので、真に最高の性能を求めるのならLv☆まで育て上げる必要がある。風魔鉄の剣以上に成長させにくいので、装備して何度も冒険をくり返そう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	カブラギ	25	10	全	なし	15000G	5250G	☆★★★★
Lv 2	中作カブラギ	25	20	全	なし	16000G	5600G	☆★★★★
Lv 3	上作カブラギ	25	30	全	なし	17000G	5950G	☆★★★★
Lv 4	最上作カブラギ	25	40	全	なし	18000G	6300G	☆★★★★
Lv 5	新剣カブラギ	25	50	全	なし	19000G	6650G	☆★★★★
Lv 6	大剣カブラギ	25	60	全	なし	20000G	7000G	☆★★★★
Lv 7	魔剣カブラギ	25	70	全	なし	21000G	7350G	☆★★★★
Lv☆	秘剣カブラステギ	40	99	全	なし	25000G	8750G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	シ	常	夢	洞	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

カミナの剣系

特徴

聖なる剣。合成の素材にすると<攻撃力ダウン>の印が刻める。直接攻撃でダメージを与えた相手の攻撃力をたまに下げることができ、レベルが上がると発動確率も上がる。カブラギ系と同等の強さを誇り、強化限界も最初から高い至高の武器だが、印数はLv☆になるまで少なめ。持ち物や蔵にこの武器がない状態でシレンへの道の最深部に行くと入手可能だ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	カミナの剣	25	25	10	なし	25000G	8750G	☆★★★★
Lv 2	カミナの剣中	30	40	11	なし	26000G	9100G	☆★★★★
Lv 3	カミナの剣上	35	50	12	なし	27000G	9450G	☆★★★★
Lv 4	カミナの剣最上	36	60	13	なし	28000G	9800G	☆★★★★
Lv 5	真カミナの剣	37	70	14	なし	29000G	10150G	☆★★★★
Lv 6	静カミナの剣	38	80	15	なし	30000G	10500G	☆★★★★
Lv 7	月光カミナの剣	39	90	16	なし	31000G	10850G	☆★★★★
Lv☆	獣神カミナの剣	40	99	全	サビよけ	35000G	12250G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	シ	常	夢	洞	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

盾

ヤシの盾系

特徴

ヤシの木の幹を削って作られた盾。特殊能力はなく強さや強化限界も低いが、すべての盾の中でもっとも成長させやすいという特徴がある。レベルが上がるたびに強化や合成で強化値を上げておけば、モンスターとの戦いにおいて非常に心強い盾となってくれるだろう。Lv4で<HP+5>、Lv☆で<ハラモチ>の印が刻まれるのも利点

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	ヤシの盾	2	10	5	なし	360G	126G	★
Lv2	いいヤシの盾	4	20	6	なし	460G	161G	★
Lv3	かたいヤシの盾	6	30	6	なし	560G	196G	★
Lv4	ナイスヤシの盾	8	40	7	HP+5	660G	231G	★★
Lv5	すてきな木甲	10	50	7	HP+5	760G	266G	★★★
Lv6	大木甲	11	60	8	HP+5	860G	301G	☆
Lv7	鬼木甲	12	70	8	HP+5	960G	336G	☆★★
Lv☆	超絶鬼木甲	15	99	全	HP+5 、ハラモチ	1300G	455G	—

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	ハ	シ
床	○	×	◎	○	○	◎	◎	★	○	×	◎	○
店	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
変	○	○	×	×	×	○	○	×	○	○	○	×
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×
ご	○	×	○	×	×	○	○	×	○	○	○	×

ハラモチの盾系

特徴

お腹が減りにくくなる盾。合成の素材にすると<ハラモチ>の印が刻める。通常は10ターンごとに1ずつ減る満腹度が、Lv1でも20ターンに1ずつしか減らなくなり、レベルが上がるとさらに満腹度が減りにくくなる。具体的には、Lv2と3は22ターン、Lv4と5は25ターン、Lv6と7は28〜29ターン、Lv☆は33〜34ターンに1ずつ満腹度が減る

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	ハラモチの盾	2	15	3	なし	5000G	1750G	★★
Lv2	プチハラモチ	3	25	4	なし	5500G	1925G	★★
Lv3	いいハラモチ	4	35	5	なし	6000G	2100G	★★★
Lv4	ナイスハラモチ!	5	45	6	なし	6500G	2275G	☆
Lv5	すごくハラモチ	6	55	7	なし	7000G	2450G	☆★
Lv6	とってもハラモチ	7	65	8	なし	7500G	2625G	☆★★★
Lv7	ちょーハラモチ	8	75	9	なし	8000G	2800G	☆★★★★
Lv☆	ハラモチモチー!	10	99	全	HP+20	10000G	3500G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	パ	シ
床	○	○	◎	○	×	×	◎	◎	○	○	×	★
店	○	○	○	○	×	×	○	○	○	×	○	○
変	○	×	○	×	×	×	○	×	○	○	×	×
モ	×	×	○	×	×	×	○	○	○	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○

見切りの盾系

特徴

目玉の模様が描かれた盾。合成の素材にすると<避けアップ>の印が刻める。モンスターの直接攻撃をかわしやすくなる特殊能力があり、レベルが上がるとさらにかわせる確率が上がる。特殊能力が発動すると敵の攻撃そのものを受けずに済むので非常に便利だが、盾そのものの強さはかなり低いので、強化値を上げてから使うのが無難だ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	見切りの盾	2	15	2	なし	8000G	2800G	★
Lv2	見切りの盾改	4	25	3	なし	9000G	3150G	★★
Lv3	ナイス見切り	5	35	4	なし	10000G	3500G	★★★
Lv4	ナイス見切り改	6	45	4	なし	11000G	3850G	★★★★
Lv5	ダッジシールド	8	55	5	サビよけ	12000G	4200G	☆★
Lv6	ダッジシールド改	8	65	5	サビよけ	13000G	4550G	☆★★★★
Lv7	スーパーミキーリ	9	75	6	サビよけ	14000G	4900G	☆★★★★
Lv☆	ハイパーミキーリ	10	99	全	サビよけ	16000G	5600G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	パ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	×	◎	×	○	×	★
店	◎	◎	◎	○	×	×	◎	◎	◎	×	★	○
変	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	×	○

くすんだ金の盾系

特徴

純金の盾。合成の素材にすると<サビよけ>の印が刻める。強さは低いが、モンスターの特殊攻撃やサビのワナ、大津波などでサビない特殊能力を備えている点と、刻める印の数がかなり多い点が魅力。さらに、ほかの盾と比べて成長させやすいという長所があるので、レベルアップさせたうえで何度も強化や合成を行なえば強力な盾となる

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	くすんだ金の盾	2	15	7	なし	1500G	525G	★
Lv2	ただの金の盾	2	25	8	なし	1800G	630G	★
Lv3	みがいた金の盾	3	35	9	なし	2100G	735G	★★
Lv4	いい金の盾	3	45	10	なし	2400G	840G	★★
Lv5	ナイスな金の盾	3	55	11	なし	2700G	945G	★★★
Lv6	高級な金の盾	4	65	12	なし	7000G	2450G	☆
Lv7	純金盾	4	75	13	なし	8000G	2800G	☆★★★
Lv☆	DX純金盾	5	99	全	満腹度回復	9000G	3150G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	○	×	×	◎	◎	○	○	◎	★
店	○	○	○	○	×	×	○	○	○	×	○	○
変	○	○	○	×	×	×	○	×	○	○	○	×
モ	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○	×
ご	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○

反撃の盾系

特徴

前面に刃が備えつけられた盾。合成の素材にすると<カウンター>の印が刻める。直接攻撃でダメージを受けると、その何割かを相手にはね返すことができ、レベルが上がるとはね返せる量が増える。具体的には、Lv1で受けたダメージの約27%をはね返すことができ、以降レベルが上がるごとに約3%ずつ増え、最終的には約48%のダメージを返せる

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	反撃の盾	3	15	5	なし	3000G	1050G	★
Lv2	いい反撃の盾	5	25	6	なし	4000G	1400G	★
Lv3	ナイス反撃の盾	7	35	6	なし	5000G	1750G	★★
Lv4	超反撃の盾	8	45	7	なし	6000G	2100G	★★★
Lv5	カウンターの盾	9	55	7	なし	7000G	2450G	★★★★
Lv6	カウンターの盾改	10	65	8	なし	8000G	2800G	☆★
Lv7	バトルカウンター	11	75	8	なし	9000G	3150G	☆★★★★
Lv☆	キラーカウンター	12	99	全	ダメージ経験	11000G	3850G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	◎	◎	○	○	×	★
店	○	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	○
変	○	○	○	×	×	×	○	×	○	○	×	×
モ	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	×	○

福果の盾系

特徴

仮面のような模様が描かれた盾。合成の素材にすると<ダメージ経験>の印が刻める。モンスターの直接攻撃でダメージを受けた際、受けたダメージの1の位の値と同じだけシレンが経験値を獲得できる特殊能力があるが、盾としての強さが低く、レベルが上がっても特殊能力の効果は変わらない。装備する際は、しあわせの腕輪との共鳴効果を発生させよう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	福果の盾	3	15	3	なし	8000G	2800G	★★
Lv 2	福果の盾中	4	25	3	なし	9000G	3150G	★★
Lv 3	福果の盾上	4	35	4	なし	10000G	3500G	★★★
Lv 4	福果の盾最上	5	45	4	なし	11000G	3850G	☆
Lv 5	超福果の盾	5	55	5	HP+5	12000G	4200G	☆★
Lv 6	フッカーシールド	6	65	5	HP+5	13000G	4550G	☆★★★
Lv 7	フッカワカッター	6	75	6	HP+5	14000G	4900G	☆★★★★
Lv☆	ハイパーフッカー	8	99	全	HP+5 、基本値+3	16000G	5600G	―

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	パ	シ
床	×	★	◎	×	×	×	★	◎	×	×	×	×
店	★	◎	○	×	×	★	◎	◎	◎	×	★	×
変	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×

銅の盾系

特徴

古くから伝わる銅製の盾。特殊能力がないうえに強さや強化限界が低めで、刻める印の数も平均程度とやや魅力に欠けるが、ほかの盾と比べてかなり成長させやすいという特徴がある。エメラルドテラスの序盤で手に入りやすく、お店に売られることも多いため、早めに手に入れたら使い続けてみるのもいい。Lv4になると<HP+5>の印が刻まれる

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	銅の盾	4	10	4	なし	740G	259G	★
Lv 2	銅甲の盾	5	20	5	なし	840G	294G	★
Lv 3	いい銅甲の盾	7	30	5	なし	940G	329G	★★
Lv 4	すごい銅甲の盾	9	40	6	HP+5	1100G	385G	★★
Lv 5	青銅の盾	11	50	6	HP+5	1200G	420G	★★★
Lv 6	青銅甲の盾	13	60	7	HP+5	1300G	455G	☆
Lv 7	真青銅甲の盾	15	70	7	HP+5	1400G	490G	☆★★★
Lv☆	超宝青銅甲	18	99	全	HP+5 、サビよけ	1700G	595G	―

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	パ	シ
床	○	×	◎	○	×	◎	◎	★	○	×	◎	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	○	○	×	×	×	○	○	×	○	○	○	×
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×
ご	○	×	○	×	×	○	○	×	○	○	○	×

動かずの盾系

特徴

杭を4本並べた形状の盾。合成の素材にすると<動かず>の印が刻める。吹き飛ばされる、ワープする、といったその場から動いてしまう効果を無効化する特殊能力があるため、吹き飛びカートなどのモンスターが出現するフロアでは重宝する。しかし、シレンが飛びつきの杖や場所がえの杖などを使った際の効果も無効となるのが難点だ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	動かずの盾	4	15	4	なし	3000G	1050G	★
Lv2	動かずの盾中	5	25	5	なし	4000G	1400G	★★
Lv3	動かずの盾上	6	35	6	なし	5000G	1750G	★★★
Lv4	動かずの盾最上	8	45	7	なし	6000G	2100G	★★★★
Lv5	不動の盾	9	55	8	なし	7000G	2450G	☆
Lv6	不動の盾上	10	65	9	なし	8000G	2800G	☆★
Lv7	不動の盾最上	11	75	10	なし	9000G	3150G	☆★★★
Lv☆	不動山神	12	99	全	カウンター	11000G	3850G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	◎

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	ハ	シ
床	×	★	◎	×	×	×	◎	◎	○	×	×	★
店	★	◎	○	×	×	★	○	◎	○	◎	★	○
変	×	○	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
モ	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×
ご	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	×	○

どんぶりの盾系

特徴

盾として使われるどんぶり茶碗。合成の素材にすると<満腹度回復>の印が刻める。シレンがダメージを受けた際、たまに満腹度が1回復するという特殊能力があり、レベルが上がると特殊能力の発動確率が上昇する。とはいえ強さがやや低めなこの盾を装備したまま冒険するのは危険なので、強い盾に印を合成して使うほうが有効だろう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	どんぶりの盾	4	15	5	なし	10000G	3500G	★★
Lv2	中どんぶりの盾	6	25	6	なし	11000G	3850G	★★★
Lv3	大どんぶりの盾	6	35	6	なし	12000G	4200G	★★★★
Lv4	大盛りどんぶり	7	45	7	なし	13000G	4550G	☆
Lv5	特盛りどんぶり	7	55	7	なし	14000G	4900G	☆★★
Lv6	どんぶりおかわり	9	65	8	サビよけ	15000G	5250G	☆★★★
Lv7	おかわり十杯!	9	75	8	サビよけ	16000G	5600G	☆★★★★
Lv☆	ミスターおかわり	10	99	全	サビよけ	18000G	6300G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	ハ	シ
床	×	★	◎	×	×	×	★	◎	×	×	×	×
店	★	◎	○	×	×	★	◎	◎	◎	◎	★	×
変	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×

灯火の盾系

特徴

中央にろうそくが描かれた盾。盾そのものの強さは低めだが、ほかの道具をくべることで松明と同じ効果を得られる特殊能力を備えているため、持っていれば夜の冒険で松明がなくなっても安心だ。ただし、照らせる範囲は普通の松明と同じくシレンを中心に3×3マスと狭い。なお、残念ながらこの特殊能力は合成の素材にしても印にできない

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	灯火の盾	4	15	2	なし	1500G	525G	★
Lv 2	灯火の盾改	4	25	2	なし	1600G	560G	★
Lv 3	ランプの盾	5	35	3	なし	1700G	595G	★★
Lv 4	ランプの盾改	5	45	3	なし	1800G	630G	★★★
Lv 5	漁火の盾	6	55	4	なし	1900G	665G	☆
Lv 6	漁火の盾改	6	65	4	なし	2000G	700G	☆★★
Lv 7	ランタンの盾	7	75	5	なし	2100G	735G	☆★★★★
Lv☆	ランタンシールド	8	99	全	なし	2500G	875G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	○	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	森	[illegible]	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	×	×	×	◎	○	×	×	×	◎	★
店	◎	◎	×	×	×	◎	◎	◎	×	×	◎	○
変	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
モ	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
ご	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	○	○

爆発隠の盾系

特徴

どくろが描かれた盾。合成の素材にすると<爆発半減>の印が刻める。オヤジ戦車種のモンスターの大砲や爆発のワナなどで発生する爆発のダメージを減らす特殊能力があり、レベルが上がるとさらにダメージを減らせる。具体的には、Lv1で50%減で、以降はレベルが上がるごとに6%ずつ受けるダメージが減少していき、最終的に8%になる

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	爆発隠の盾	5	15	4	なし	6000G	2100G	★
Lv 2	爆発隠の中盾	6	25	5	なし	7000G	2450G	★★
Lv 3	爆発隠の上盾	7	35	6	なし	8000G	2800G	★★
Lv 4	大爆発隠	8	45	7	なし	9000G	3150G	★★★★
Lv 5	大爆発隠中	9	55	8	なし	10000G	3500G	☆★
Lv 6	大爆発隠上	10	65	9	なし	11000G	3850G	☆★★★★
Lv 7	ナバリシールド	11	75	10	なし	12000G	4200G	☆★★★★
Lv☆	ナバリハイパー	13	99	全	サビよけ 、所持金守り	14000G	4900G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	森	[illegible]	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	×	◎	○	○	×	★
店	◎	◎	○	×	×	×	◎	◎	○	×	○	○
変	○	×	○	×	×	×	×	×	○	○	×	×
モ	×	×	○	×	×	×	×	○	○	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○

鉄の盾系

特徴

鉄製の頑丈な盾。特殊能力はなく、強化限界が低めで印数も少ないが、強さはそこそこ。ヤシの盾系やくすんだ金の盾系、銅の盾系には劣るものの、ほかの盾と比べてやや成長させやすいという特徴があるので、レベルアップのたびに強化や合成をくり返して強化値を上げていけば長く使える。なお、Lv4になると<HP＋10>の印が刻まれる

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	鉄の盾	6	10	3	なし	1300G	455G	★
Lv2	いい鉄の盾	8	20	5	なし	1400G	490G	★
Lv3	ステキな鉄の盾	10	30	5	なし	1500G	525G	★★
Lv4	鉄甲の盾	12	40	7	HP+10	1600G	560G	★★
Lv5	いい鉄甲の盾	14	50	7	HP+10	1700G	595G	★★★★
Lv6	すごい鉄甲の盾	16	60	8	HP+10	1800G	630G	☆
Lv7	鋼鉄甲の盾	18	70	8	HP+10	1900G	665G	☆★★★★
Lv☆	歴戦の鋼鉄甲	20	99	全	HP+10	2400G	840G	—

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	×	◎	×	×	◎	◎	◎	○	×	◎	×
店	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	○	○	○	×	×	○	○	×	○	○	○	×
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×
ご	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×

ややゲイズな盾系

特徴

ゲイズ種のモンスターの外見を模した盾。合成の素材にすると<催眠無効>の印が刻める。鉄の盾系と同程度の強さを持ち、強化限界や印数も平均程度はあるが、やや成長させにくく、レベルが上がっても特殊能力の効果が変わらないので、強い盾に合成して印を刻んだほうがいい。もし図鑑を埋めるために装備し続けるなら、強化値を上げて使おう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	ややゲイズな盾	6	15	4	なし	10000G	3500G	★★
Lv2	ゲイズの盾	6	25	5	なし	11000G	3850G	★★
Lv3	いいゲイズの盾	7	35	5	なし	12000G	4200G	★★★
Lv4	とてもゲイズな盾	7	45	6	なし	13000G	4550G	☆
Lv5	ナイスゲイズな盾	8	55	6	なし	14000G	4900G	☆★
Lv6	おいでよゲイズ!	8	65	7	なし	15000G	5250G	☆★★★
Lv7	ゲイゲイズ!	9	75	7	なし	16000G	5600G	☆★★★★
Lv☆	ゲイズゲイズー!	10	99	全	避けアップ	18000G	6300G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	★	◎	×	×	×	★	◎	×	×	×	×
店	★	◎	○	×	×	★	◎	◎	◎	◎	★	×
変	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×

受け流しの盾系

特徴

鏡のように磨かれた盾。合成の素材にすると<受け流し>の印が刻める。モンスターから直接攻撃された際、たまにその攻撃を周囲の生物に肩代わりさせることができ、レベルが上がるとその特殊能力の発動確率が上がる。ただし、仲間を連れていると仲間に攻撃を受け流してしまうこともあるので注意。あがらずの森の最深部に行くと入手可能だ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	受け流しの盾	6	15	4	なし	9000G	3150G	★★
Lv2	受け流しの盾改	7	25	5	なし	10000G	3500G	★★
Lv3	あしらいの盾	8	35	6	なし	11000G	3850G	★★★
Lv4	あしらいの盾改	9	45	7	なし	12000G	4200G	☆
Lv5	柳に風の盾	10	55	8	なし	13000G	4550G	☆★★★
Lv6	柳に風の盾改	11	65	9	なし	14000G	4900G	☆★★★★
Lv7	ノレンシールド	12	75	10	なし	15000G	5250G	☆★★★★
Lv☆	時流シールド	13	99	全	動かず 、カウンター	17000G	5950G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	〇

ダンジョン	エ	プ	浜	ニ	ジ	常	夢	罪	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

金庫の盾系

特徴

頑丈な金庫の扉で作られた盾。合成の素材にすると<所持金守り>の印が刻める。ガマラ種のモンスターにギタンを盗まれなくなる特殊能力があるものの、強化限界がやや高めという以外は鉄の盾と同程度の性能。とくに成長させやすいわけでもなく、レベルが上がっても特殊能力の効果は変わらないので、強い盾に印を刻むための道具と考えよう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	金庫の盾	6	15	3	なし	1800G	630G	★
Lv2	いい金庫の盾	7	25	4	なし	2000G	700G	★★
Lv3	ナイス金庫の盾	8	35	5	なし	2200G	770G	★★
Lv4	いかす金庫の盾	9	45	6	なし	2400G	840G	★★★
Lv5	大金庫の盾	10	55	7	なし	2600G	910G	☆
Lv6	いい大金庫の盾	11	65	8	なし	2800G	980G	☆★
Lv7	ギタンシールド	12	75	9	なし	3000G	1050G	☆★★★
Lv☆	ギタンキーパー	13	99	全	爆発半減	4000G	1400G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	〇

ダンジョン	エ	プ	浜	ニ	ジ	常	夢	罪	ト	あ	バ	シ
床	〇	〇	◎	〇	×	×	◎	◎	〇	×	×	★
店	〇	〇	〇	〇	×	×	×	〇	×	×	×	〇
変	〇	〇	〇	×	×	×	〇	×	〇	×	×	×
モ	〇	〇	〇	×	×	×	〇	〇	〇	×	×	×
ご	〇	〇	〇	×	×	×	〇	〇	〇	×	×	〇

変換の盾系

特徴

プリズムを用いて作られた盾。合成の素材にすると<魔法ダメージ>の印が刻める。ガラ魔道士種のモンスターの特殊攻撃に代表される魔法弾の攻撃を受けると、その魔法弾の効果をHPのダメージに変換することができ、レベルが上がると魔法弾を受けた際のダメージが減る。ダメージ量はLv1で10。以降はレベルが上がるごとに1ずつ減っていく

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	変換の盾	7	15	5	なし	6000G	2100G	★★
Lv2	変換の盾中	8	25	6	なし	7000G	2450G	★★★
Lv3	変換の盾上	8	35	6	なし	8000G	2800G	★★★★
Lv4	魔法痛打の盾	9	45	7	なし	9000G	3150G	☆
Lv5	魔法痛打の盾中	9	55	7	なし	10000G	3500G	☆★★
Lv6	魔法痛打の盾上	10	65	8	なし	11000G	3850G	☆★★★
Lv7	プリズムシールド	10	75	8	なし	12000G	4200G	☆★★★★
Lv☆	ハイパープリズム	11	99	全	HP+10、基本値+3	15000G	5250G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	氷	夢	[illegible]	ト	[illegible]	バ	シ
床	×	★	◎	×	×	×	★	◎	×	×	×	×
店	★	◎	○	×	×	★	◎	◎	◎	◎	★	×
変	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×

錠前の盾系

特徴

扉にかける錠の形をしている盾。合成の素材にすると<盗み守り>の印が刻める。モンスターに道具を盗まれなくなるため、貴重な道具を失わないよう、ぬすっトド種のモンスターが出現するフロアでは、必ずこの盾か<盗み守り>の印を刻んだ盾を装備しよう。ただし、この盾は強さが低め。成長させて使うより合成の素材と考えたほうがいい

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	錠前の盾	5	15	4	なし	2000G	700G	★
Lv2	錠前の盾中	6	25	5	なし	2400G	840G	★★
Lv3	錠前の盾上	7	35	6	なし	2800G	980G	★★★
Lv4	ロックシールド	8	45	7	なし	3200G	1120G	★★★★
Lv5	ロックシールド中	9	55	8	なし	3600G	1260G	☆
Lv6	ロックシールド上	10	65	9	なし	4000G	1400G	☆★
Lv7	超かんぬきの盾	11	75	10	なし	4400G	1540G	☆★★★
Lv☆	カンヌキハイパー	12	99	全	爆発半減	5000G	1750G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	氷	夢	[illegible]	ト	[illegible]	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	◎	◎	○	×	×	★
店	○	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
変	○	○	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
モ	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	○

ややギャドンな盾系

特徴

ギャドンの顔を模している盾。合成の素材にすると<ついばみ守り>の印が刻める。ギャドン種のモンスターに杖や巻物などを食べられなくなるため、彼らが出現する場所ではこの盾か<ついばみ守り>の印を刻んだ盾を装備しておきたい。なお、この盾は印数こそ少ないものの強さは鉄の盾より高いので、強化値を上げつつ使い続けるのもいい

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	ややギャドンな盾	7	15	3	なし	4000G	1400G	★
Lv 2	ギャドンの盾	8	25	4	なし	4500G	1575G	★★
Lv 3	いいギャドンの盾	9	35	5	なし	5000G	1750G	★★
Lv 4	とってもギャドン	10	45	6	なし	5500G	1925G	★★★★
Lv 5	ギャドンOK!	11	55	7	なし	6000G	2100G	☆★
Lv 6	ギャドンカモン!	12	65	8	なし	6500G	2275G	☆★★★★
Lv 7	どうしたギャドン	13	75	9	なし	7000G	2450G	☆★★★★
Lv☆	ギャギャギャー!	14	99	全	避けアップ	8000G	2800G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	◎	◎	×	○	×	★
店	○	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
変	○	○	○	×	×	×	○	×	×	○	×	×
モ	○	○	○	×	×	×	○	○	×	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	○	○	×	○	×	○

ばん族の盾系

特徴

カヒタン島に古くから伝わるという伝統的な盾。特殊能力はなく強化限界も低めだが、強さが高めなことと、Lv1で印数が5あることが魅力。さらに、鉄の盾と同じくらい成長させやすく、レベルが上がるごとに強化値を上げていけば長く使える。ただし、レベルアップしても印数があまり増えないので、何の印を刻むかはよく考えて選びたい

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv 1	ばん族の盾	8	10	5	なし	1800G	630G	★
Lv 2	中ばん族の盾	9	20	6	なし	1900G	665G	★
Lv 3	大ばん族の盾	10	30	6	なし	2000G	700G	★★
Lv 4	大ばん族士の盾	14	40	7	HP+5	2100G	735G	★★
Lv 5	大ばん族長の盾	15	50	7	HP+5、サビよけ	2200G	770G	★★★★
Lv 6	大ばん族公の盾	16	60	8	HP+5、サビよけ	2300G	805G	☆★
Lv 7	大ばん族官の盾	18	70	8	HP+5、サビよけ	2400G	840G	☆★★★★
Lv☆	大ばん族王の盾	22	99	全	HP+5、サビよけ	2900G	1015G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	○	モ	○	風	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	◎	◎	◎	○	○	◎	×
店	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	○	○	○	×	×	○	○	×	○	○	○	×
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×
ご	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×

獣の盾系

特徴

動物の顔を思わせる模様が描かれた盾。特殊能力はなく、強化限界も低めだが、強さはばん族の盾より高い。印数は平均的なものの、レベルが上がるとばん族の盾より多くの印が刻めるようになるので、性能はこちらが上だ。また、Lv4で<HP+10>、Lv☆になると「基本値+3」の印が刻まれるので、手に入れたら使い続けて成長させよう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	獣の盾	10	10	4	なし	2400G	840G	★
Lv2	獣の盾中	12	20	6	なし	2500G	875G	★
Lv3	獣の盾上	14	30	6	なし	2600G	910G	★★
Lv4	獣王の盾	16	40	8	HP+10	2700G	945G	★★★
Lv5	獣王の盾中	18	50	8	HP+10	2800G	980G	★★★★
Lv6	獣王の盾上	20	60	9	HP+10	2900G	1015G	☆★
Lv7	猛獣王の盾	21	70	9	HP+10	3000G	1050G	☆★★★★
Lv☆	ビーストシールド	23	99	全	HP+10、基本値+3	3500G	1225G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	◎	風	◎	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	◎	◎	◎	○	○	◎	×
店	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×
変	○	○	○	×	×	○	○	×	○	○	○	×
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×
ご	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×

トカゲの盾系

特徴

竜の顔が描かれた盾。合成の素材にすると<炎半減>の印が刻める。ヒーポフ種やドラゴン種などのモンスターが吐く炎や、マグマ床のマグマで受けるダメージを減らすことができ、レベルが上がればさらにダメージが減る。具体的にはLv1で50%減で、以降はレベルが上がるごとに5%ずつ減り、最終的に15%しかダメージを受けなくなる

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	トカゲの盾	10	15	3	なし	10000G	3500G	★
Lv2	トカゲの大盾	12	25	4	なし	12000G	4200G	★★
Lv3	竜の盾	12	35	5	なし	13000G	4550G	★★★
Lv4	竜の大盾	13	45	6	なし	15000G	5250G	★★★★
Lv5	ドラゴンの盾	13	55	7	なし	16000G	5600G	☆★
Lv6	ドラゴンの大盾	14	65	8	なし	17000G	5950G	☆★★★★
Lv7	ドラゴンシールド	14	75	9	なし	18000G	6300G	☆★★★★
Lv☆	ドラゴンキーパー	18	99	全	カウンター	20000G	7000G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	×	◎	×	○	×	★
店	★	◎	◎	×	×	×	◎	◎	◎	×	○	○
変	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○

隕石の盾系

特徴

隕石の破片を加工して作られた盾。特殊能力がなく強化限界も低めだが強さは高く、刻める印の数も多い。Lv4で<HP+10>の印、Lv5で<サビよけ>の印、Lv☆で<盗み守り>の印が刻まれるのも魅力だ。やや成長させにくいが、手に入れたら使い続けてレベルアップさせるだけの価値はある。強化や合成を行ないつつ、じっくり育てていこう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	隕石の盾	12	10	5	なし	3200G	1120G	★
Lv2	いい隕石の盾	16	20	6	なし	3300G	1155G	★
Lv3	隕石甲の盾	16	30	7	なし	3400G	1190G	★★
Lv4	いい隕石甲の盾	18	40	8	HP+10	3500G	1225G	★★★
Lv5	隕鉄甲の盾	18	50	9	HP+10、サビよけ	3600G	1260G	☆
Lv6	大隕鉄甲の盾	21	60	9	HP+10、サビよけ	3700G	1295G	☆★★
Lv7	超隕鉄甲の盾	21	70	9	HP+10、サビよけ	3800G	1330G	☆★★★★
Lv☆	名盾聖隕鉄甲	25	99	全	HP+10、サビよけ、盗み守り	4500G	1575G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	遺	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	◎	×	◎	×	○	×	★
店	◎	◎	◎	×	×	★	◎	◎	◎	○	×	○
変	○	○	○	×	×	○	×	×	×	○	×	×
モ	×	○	○	×	×	○	×	○	×	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	○	×	○	○	○	×	○

重い盾系

特徴

重量のある盾。合成素材にすると<ハラヘリ>の印が刻まれるので注意。強さや強化限界が高く印数も多い優れた盾だが、シレンの満腹度が減りやすくなるため使いにくい。満腹度は通常10ターンに1ずつ減るが、Lv1の重い盾だと5ターンに1ずつ減り、Lv2、Lv3は4～5ターン、Lv4～Lv7は3～4ターン、Lv☆は2～3ターンに1ずつ減る

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	重い盾	12	15	7	なし	6000G	2100G	★
Lv2	いい重い盾	15	25	8	なし	7000G	2450G	★★
Lv3	ずっしり盾	17	35	9	なし	8000G	2800G	★★★
Lv4	いいずっしり盾	19	45	10	なし	9000G	3150G	★★★★
Lv5	重装の盾	22	55	11	なし	10000G	3500G	☆★
Lv6	いい重装の盾	24	65	12	なし	11000G	3850G	☆★★
Lv7	重装シールド	26	75	13	なし	12000G	4200G	☆★★★★
Lv☆	超重装シールド	28	99	全	動かず、所持金守り	13000G	4550G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	遺	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	◎	◎	○	○	×	×
店	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
変	○	○	○	×	×	×	○	×	○	○	×	×
モ	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○	×

朱剛石の盾系

特徴

朱剛石と呼ばれる赤く硬質な鉱石から作られた盾。特殊能力はなく強化限界が低めで印数も少ないが、強さはかなり高い。高レベルになると隕石の盾系以上の強さとなるので、ぜひ育てよう。半面、刻める印の数が若干少ないので、どの印を刻むかよく選ぶ必要がある。ちなみに、Lv3で<HP+10>、Lv☆で<炎半減>と<ついばみ守り>の印が刻まれる

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	買値	売値	印	成長度
Lv1	朱剛石の盾	14	10	4	4800G	1680G	なし	★
Lv2	いい朱剛石の盾	16	20	5	4900G	1715G	なし	★★
Lv3	朱剛石甲の盾	17	30	6	5000G	1750G	HP+10	★★
Lv4	いい朱剛石甲	18	40	6	5100G	1785G	HP+10	★★★
Lv5	かたい朱剛石甲	19	50	7	5200G	1820G	HP+10	☆
Lv6	大朱剛石甲	21	60	7	5300G	1855G	HP+10	☆★★★
Lv7	超朱剛石甲	23	70	8	5400G	1890G	HP+10	☆★★★★
Lv☆	玉朱剛石宝甲	27	99	全	6400G	2240G	HP+10、炎半減、ついばみ守り	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罪	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	×	×	×	×	◎	×	○	×	★
店	◎	◎	◎	×	×	★	★	◎	◎	○	×	○
変	○	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×
モ	×	○	○	×	×	×	×	○	×	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	×	○

風魔鉄の盾系

特徴

風魔鉄と呼ばれる特殊な金属で作られた盾。強さは非常に高いものの、強化限界が低めで印数も少ない。成長もさせにくいので、比較的レベルアップさせやすい隕石の盾系や朱剛石の盾系のほうが優秀に見えるが、この盾はLv☆になってから強化値が+99の状態で通行人のかじ職人に鍛えてもらうと、さらに強力な、とある盾になる。ぜひ試してみよう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	買値	売値	印	成長度
Lv1	風魔鉄の盾	16	10	3	8500G	2975G	なし	★
Lv2	中作風魔鉄の盾	17	20	4	8600G	3010G	なし	★★
Lv3	上作風魔鉄の盾	18	30	5	8700G	3045G	なし	★★★
Lv4	最上風魔鉄の盾	19	40	6	8800G	3080G	なし	★★★★
Lv5	風魔の盾	20	50	7	8900G	3115G	なし	☆★★
Lv6	希代風魔の盾	23	60	9	9000G	3150G	なし	☆★★★★
Lv7	大風魔	26	70	11	9100G	3185G	なし	☆★★★★
Lv☆	神守大風魔	30	99	全	11000G	3850G	サビよけ	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罪	ト	あ	バ	シ
床	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	★	★	★	×	×	★	×	★	★	★	×	×
変	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

4 データ解析

道具データ／盾

使い捨ての板系

特徴

使い捨てるための板。合成の素材にすると<受け弱体>の印が刻まれるので合成しないように。強さは盾の中でもっとも高く、印数も最初から12あるが、シレンが何らかの原因でダメージを受けるたびに強化値が1ずつ減るため、すぐ使い物にならなくなる。図鑑を埋めるなら成長させる必要があるので、その際はダメージを受けないように戦おう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	買値	売値	印	成長度
Lv1	使い捨ての板	30	15	12	4000G	1400G	なし	★★
Lv2	使い捨ての中板	31	25	12	4500G	1575G	なし	★★
Lv3	使い捨ての大板	32	35	12	5000G	1750G	なし	★★★
Lv4	使い捨ての盾	33	45	12	5500G	1925G	なし	☆
Lv5	使い捨ての中盾	34	55	12	6000G	2100G	なし	☆★★★
Lv6	使い捨ての大盾	35	65	12	6500G	2275G	なし	☆★★★★
Lv7	超使い捨ての盾	36	75	12	7000G	2450G	なし	☆★★★★
Lv☆	称賛に値する盾	37	99	全	8000G	2800G	なし	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	祭	夢	闇	ト	お	パ	シ
床	×	★	◎	×	×	×	◎	◎	○	×	×	×
店	×	×	◎	×	×	×	×	○	×	★	×	×
変	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
ご	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×

サトリの盾系

特徴

謎の素材でできた盾。合成の素材にすると<腹減らない>の印が刻める。装備した瞬間にシレンの満腹度が1になってしまうが、以降はターン経過では満腹度が減らなくなるため便利。ただし、空腹のワナで満腹度が減ることもあるので、念のためにバナナは持ち歩いておくこと。この盾はジャガーの狩りの森をクリアするたびに1個ずつ入手可能だ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	買値	売値	印	成長度
Lv1	サトリの盾	7	15	4	14000G	4900G	なし	★★
Lv2	サトリボード	8	25	5	16000G	5600G	なし	★★
Lv3	サトリシールド	9	35	6	18000G	6300G	なし	★★★
Lv4	サトリスーパー	10	45	7	20000G	7000G	なし	☆
Lv5	サトリハイパー	11	55	8	22000G	7700G	なし	☆★★★
Lv6	サトリビクトモ	12	65	9	24000G	8400G	なし	☆★★★★
Lv7	サトリガンジョー	13	75	10	26000G	9100G	なし	☆★★★★
Lv☆	サトリマケナイ	14	99	全	30000G	10500G	ダメージ経験、サビよけ	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	祭	夢	闇	ト	お	パ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

螺旋風魔の盾系

特徴

とある盾の装甲を螺旋状に改良することで生み出された盾。トップクラスの強さを誇るうえ、Lv1からすべての印を刻めるという破格の性能を備えている。反面、特殊能力はなく、成長させない限りは強化限界も低いまま。非常に成長させにくいので、成長状態で戦ったり、夜のモンスターを倒したりして成長度を稼ぎ、気長に育てよう

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	螺旋風魔の盾	25	10	全	なし	12000G	4200G	☆★★★★
Lv2	中作螺旋風魔	26	20	全	なし	13000G	4550G	☆★★★★
Lv3	上作螺旋風魔	27	30	全	なし	14000G	4900G	☆★★★★
Lv4	最上螺旋風魔	28	40	全	なし	15000G	5250G	☆★★★★
Lv5	超螺旋風魔	29	50	全	なし	16000G	5600G	☆★★★★
Lv6	二重螺旋風魔	30	60	全	なし	17000G	5950G	☆★★★★
Lv7	大二重螺旋	31	70	全	なし	18000G	6300G	☆★★★★
Lv☆	神守大二重螺旋	40	99	全	なし	23000G	8050G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	古	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

ジャガーの盾系

特徴

獣神の加護を受けた究極の盾。合成の素材にすると<状態反撃>の印が刻める。直接攻撃されたあと、たまに相手を混乱状態にする、10マス吹き飛ばす、雷で20ダメージを与える、のいずれかの効果が発動し、レベルが上がると発動確率が上がる。なお、この盾は浜辺の魔洞をクリアすると入手でき、もし失っても再度クリアした際に入手可能だ

性能

Lv	名前	強さ	強化限界	印数	印	買値	売値	成長度
Lv1	ジャガーの盾	30	15	11	なし	25000G	8750G	☆★★★★
Lv2	ジャガーの盾中	31	25	12	なし	26000G	9100G	☆★★★★
Lv3	ジャガーの盾上	32	35	13	なし	27000G	9450G	☆★★★★
Lv4	ジャガーの盾最上	33	45	14	なし	28000G	9800G	☆★★★★
Lv5	真ジャガーの盾	34	55	15	なし	29000G	10150G	☆★★★★
Lv6	猛ジャガーの盾	35	65	16	なし	30000G	10500G	☆★★★★
Lv7	月光ジャガーの盾	36	75	17	なし	31000G	10850G	☆★★★★
Lv☆	獣神ジャガーの盾	40	99	全	カウンター、催眠無効	35000G	12250G	—

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	古	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

腕輪

呪いよけの腕輪

買値: 3000G
売値: 1050G

特徴 持ち物が道具封印や呪いの状態にならなくなる。ノロージョ種の特殊攻撃やたたりのワナなどに有効だ

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	〇

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	◎	◎	◎	〇	×	×	★
店	×	★	◎	×	×	◎	◎	◎	◎	★	×	〇
変	×	×	×	×	×	〇	〇	×	〇	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	〇	〇	〇	〇	×	×	×
ご	×	×	〇	×	×	〇	〇	〇	〇	×	×	〇

遠投の腕輪

買値: 2000G
売値: 700G

特徴 飛び道具や投げた道具が、地形や生物を貫通してどこまでも飛んでいく。弾かれたときも同じなので、装備品を弾くケンゴウ種と戦うときは、必ず外しておくこと

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	〇

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	〇	◎	◎	×	×	◎	◎	◎	〇	×	◎	★
店	◎	◎	◎	◎	×	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇
変	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇	×	〇	×	〇	×
モ	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇	〇	〇	×	〇	×
ご	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇

睡眠よけの腕輪

買値: 3000G
売値: 1050G

特徴 睡眠状態にならなくなる。ねむり大根の特殊攻撃を受けたり、睡眠のワナを踏んだりしても影響を受けない

入手方法

お店										その他
ボ	〇	ゴ	〇	ラ	〇	モ	〇	風	〇	〇

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	〇	◎	◎	〇	×	◎	◎	◎	〇	〇	◎	★
店	〇	〇	〇	◎	×	〇	〇	〇	〇	〇	〇	〇
変	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇	×	〇	〇	〇	×
モ	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇	〇	〇	〇	〇	×
ご	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇	〇	〇	〇	〇	〇

回復の腕輪

買値: 5000G
売値: 1750G

特徴 移動や足踏みなどでHPが自然に回復する際の回復量が、1ターンにつき3に上がるが、その代わりに満腹度の減る速度が通常の6倍になってしまう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	〇

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	〇	◎	◎	×	×	◎	◎	◎	〇	×	×	★
店	◎	◎	◎	×	×	◎	◎	◎	◎	◎	×	〇
変	〇	〇	〇	×	×	〇	〇	×	〇	×	×	×
モ	〇	〇	〇	×	×	〇	〇	〇	〇	×	×	×
ご	〇	〇	〇	×	×	〇	〇	〇	〇	×	×	〇

毒消しの腕輪

買値: 3000G
売値: 1050G

特徴 ちからが下がらなくなる。毒サソリ種の毒の攻撃や毒矢のワナ、毒草などの影響を受けない

入手方法

お店										その他
ボ	〇	ゴ	〇	ラ	〇	モ	〇	風	〇	〇

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	〇	◎	◎	〇	×	◎	◎	◎	〇	〇	◎	★
店	〇	〇	〇	◎	×	〇	〇	〇	〇	〇	〇	〇
変	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇	×	〇	〇	〇	×
モ	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇	〇	〇	〇	〇	×
ご	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇	〇	〇	〇	〇	〇

混乱よけの腕輪

買値: 3000G
売値: 1050G

特徴 混乱状態にならなくなる。コガタナバチ種の混乱刺しやガラ中流魔道士の特殊攻撃による混乱、回転板のワナや混乱草などの影響を受けない

入手方法

お店										その他
ボ	〇	ゴ	〇	ラ	〇	モ	〇	風	〇	〇

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	〇	◎	◎	〇	×	◎	◎	◎	〇	〇	◎	★
店	〇	〇	〇	◎	×	〇	〇	〇	〇	〇	〇	〇
変	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇	×	〇	〇	〇	×
モ	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇	〇	〇	〇	〇	×
ご	〇	〇	〇	〇	×	〇	〇	〇	〇	〇	〇	〇

保持の腕輪

買値: 3000G
売値: 1050G

特徴 レベルやHP、ちからの最大値が下がらなくなる。しびれサソリや劇毒サソリ、まわるポリゴン種などの一部のモンスターの特殊攻撃を防ぐ際に有効だ

入手方法

お店										その他
ボ	〇	ゴ	〇	ラ	〇	モ	〇	風	〇	〇

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	〇	◎	◎	×	×	◎	◎	◎	〇	〇	◎	★
店	〇	〇	〇	×	×	〇	〇	〇	〇	〇	〇	〇
変	〇	〇	〇	×	×	〇	〇	×	〇	〇	〇	×
モ	〇	〇	〇	×	×	〇	〇	〇	〇	〇	〇	×
ご	〇	〇	〇	×	×	〇	〇	〇	〇	〇	〇	〇

ちからの腕輪

買値: 2000G
売値: 700G

特徴
ちからの最大値とともに現在のちからを3増やす。外せば増えていたちからは、もとの状態に戻る

入手方法

お店	ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
	◎	◎	◎	◎	◎	◎

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雨	ト	あ	パ	シ
床	○	◎	◎	×	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○
変	○	○	○	×	×	○	○	×	○	○	○	×
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×
ご	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○

ヘタ投げの腕輪

買値: 2000G
売値: 700G

特徴
矢を撃ったり、道具を投げても当たらなくなる。ちなみに、これを装備中にケンゴウ種と戦った場合、装備品を弾かれてもほかの生物に当たってなくなることはない

入手方法

お店	ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
	×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雨	ト	あ	パ	シ
床	×	×	◎	×	×	◎	◎	◎	○	×	×	★
店	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○
変	×	×	×	×	×	○	○	×	○	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	○	○	○	○	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○

水グモの腕輪

買値: 5000G
売値: 1750G

特徴
水地形を移動できるようになる。水地形にいる状態で腕輪を外すと、ほかの部屋へワープする

入手方法

お店	ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
	×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雨	ト	あ	パ	シ
床	○	◎	◎	○	×	◎	◎	◎	×	×	×	★
店	○	◎	○	×	×	◎	◎	◎	×	◎	×	○
変	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
モ	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×
ご	○	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×	○

壁抜けの腕輪

買値: 5000G
売値: 1750G

特徴
壁地形の中を歩けるようになる。ただし、壁の中にいるあいだは、1ターンにつき10ダメージを受けてしまうので注意しよう

入手方法

お店	ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
	×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雨	ト	あ	パ	シ
床	×	×	◎	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	×
店	×	×	○	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	×
変	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
モ	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×
ご	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×

裏道の腕輪

買値: 5000G
売値: 1750G

特徴
壁で隠された通路や部屋に近づくと、壁が自動的に崩れる。階段が見当たらないフロアで、一時的に装備する使い方がいい

入手方法

お店	ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
	×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雨	ト	あ	パ	シ
床	○	◎	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	○	○	×	×	×	×	◎	×	×	×	×
変	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×

鑑定師の腕輪

買値: 30000G
売値: 10500G

特徴
床の道具を拾ったとき、未識別の道具を自動的に鑑定して識別することができる

入手方法

お店	ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
	×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雨	ト	あ	パ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	★	×	×	★	★	★	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

弾きよけの腕輪

買値: 10000G
売値: 3500G

特徴
装備品が弾き飛ばされなくなる。ケンゴウ種の装備品を外す攻撃に有効だ。10000Gの腕輪で、装備して経験値が増えなければ、この腕輪ということになる

入手方法

お店	ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
	×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雨	ト	あ	パ	シ
床	×	★	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	★	★	×	×	★	★	★	★	★	★	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

透視の腕輪

買値: 30000G
売値: 10500G

特徴
フロア内のモンスターや道具、仲間や通行人の位置がわかるようになる。地形はむりだがマップ上にアイコンが示されるので、装備すればこの腕輪だとすぐにわかる

入手方法

お店	ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
	×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雨	ト	あ	パ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	○	◎	★	×	×	★	★	★	★	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

しあわせの腕輪

買値：10000G
売値：3500G

特徴
行動するごとに経験値が1ずつ得られる。そのため、未識別でも装備すればすぐにわかる。装備中はレベルアップが早く、冒険を有利に進められる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	プ	浜	ニ	ジ	常	夢	還	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	★
店	◎	○	◎	×	×	○	○	○	×	×	★	○
変	○	○	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×
ご	○	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×	○

爆発の腕輪

買値：5000G
売値：1750G

特徴
行動していると一定の確率で周囲1マスを巻き込んで爆発する。爆発に巻き込まれるとシレンと仲間はHPが半減し、モンスターは消滅する

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	プ	浜	ニ	ジ	常	夢	還	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	★
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
変	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
モ	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

ワナ師の腕輪

買値：30000G
売値：10500G

特徴
シレンがワナ師になり、フロアにあるワナの位置が見えるようになるほか、モンスターをワナにかけたり、ワナを道具として使用できるようになる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	プ	浜	ニ	ジ	常	夢	還	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	◎	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×

痛恨の腕輪

買値：3000G
売値：1050G

特徴
モンスターの直接攻撃が、一定の確率で通常時より強力な痛恨の一撃になってしまう。装備するメリットはないので、誤って装備したらすぐ外そう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	プ	浜	ニ	ジ	常	夢	還	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	★
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
変	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
モ	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

ワナの腕輪

買値：3000G
売値：1050G

特徴
行動するだけでワナが増えていく。共鳴の効果で腕輪がふたつ装備できるのなら、ワナ師の腕輪とともに装備すると効果的だ

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	プ	浜	ニ	ジ	常	夢	還	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	★
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
変	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
モ	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

魔物呼びの腕輪

買値：3000G
売値：1050G

特徴
モンスターがフロアに自然発生するターンが早まる。たくさんのモンスターと戦う準備がないなら、すぐに外さないと危険な状態に陥りやすくなる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	プ	浜	ニ	ジ	常	夢	還	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	★
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
変	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
モ	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

高飛びの腕輪

買値：5000G
売値：1750G

特徴
行動していると一定の確率でフロア内のどこかにワープする。モンスターに囲まれた場合などピンチを切り抜けたいときには役立つが、通常時は扱いにくい

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	プ	浜	ニ	ジ	常	夢	還	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	★
店	×	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	○
変	×	×	○	○	×	○	○	×	×	×	×	×
モ	×	×	○	○	×	○	○	○	×	×	×	×
ご	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○

気配察知の腕輪

買値：5000G
売値：1750G

特徴
フロア内のモンスター、仲間や通行人の位置がわかるようになる。地形はわからないがマップ上にアイコンが示されるので、装備すればこの腕輪だとすぐにわかる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	プ	浜	ニ	ジ	常	夢	還	ト	あ	バ	シ
床	×	◎	◎	×	×	◎	◎	◎	×	○	×	★
店	○	○	○	◎	×	○	○	○	★	◎	★	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	○	○	○	×	○	×	○

道具感知の腕輪

買値：5000G
売値：1750G

特徴 フロア内の道具の位置がわかるようになる。地形はわからないがマップ上にアイコンが示されるので、装備すればこの腕輪だとすぐにわかる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罪	ト	あ	バ	シ
床	×	◎	◎	○	×	◎	◎	◎	×	○	×	★
店	○	○	○	◎	×	○	○	○	★	◎	★	○
変	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×
モ	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×
ご	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	×	○

ブルドッ君の腕輪

買値：30000G
売値：10500G

特徴 夜のモンスターに対して、直接攻撃で25のダメージを与えられるようになる。武器や盾の成長度を稼ぎたい場合に便利。常夜の洞窟のボスを倒すと入手可能だ

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罪	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

草（種）

雑草

買値：10G
売値：3G

特徴 飲むと満腹度が5回復する。ほかの生物に投げ当てると2ダメージとなるが、夜のモンスターに対しては1ダメージしか与えられない

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罪	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	○	×	×	○	×	○	×	○	×	○	○	×
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

薬草

買値：50G
売値：17G

特徴 飲むとHPが25回復し、満腹度が5回復する。HPが満タンの状態で飲むと、最大HPが1上がる。投げ当てた生物のHPも回復できる

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罪	ト	あ	バ	シ
床	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○
店	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×
変	○	○	○	×	×	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○

弟切草

買値：100G
売値：35G

特徴 飲むとHPが100、満腹度が5回復するほか、混乱状態も解除される。また、HPが満タンの状態で飲むと最大HPが2上がる。投げ当てた生物のHPも回復可能だ

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罪	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	○
店	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×
変	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○

いやし草

買値：200G
売値：70G

特徴 飲むとHPが200、満腹度が5回復し、いくつかのマイナスの状態変化も解除。HPが満タンの状態で飲むと、さらに最大HPが3上がる。投げ当てた生物のHPも回復できる

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罪	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○
店	◎	◎	○	★	×	○	◎	○	○	◎	◎	×
変	○	○	○	×	×	○	○	×	○	×	○	○
モ	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○
ご	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○

命の草

買値：500G
売値：175G

特徴 飲むと最大HPが4上がり、満腹度が5回復する。投げ当てると、その生物のHPを全回復できる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罪	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○
店	◎	◎	○	×	×	○	◎	○	○	◎	◎	×
変	×	○	○	×	×	○	○	×	○	×	○	○
モ	×	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○
ご	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○

胃拡張の種

買値: 300G
売値: 105G

特徴
飲むと満腹度の最大値が10上がり、満腹度は5回復する。ほかの生物に投げ当てると2ダメージを与えられる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
店	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	×	○	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○

胃縮小の種

買値: 300G
売値: 105G

特徴
飲むと満腹度の最大値が10下がり、満腹度が5回復する。ほかの生物に投げ当てると2ダメージを与えられる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
店	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
モ	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

しあわせ草

買値: 2000G
売値: 700G

特徴
飲むとレベルが1上がり、満腹度が5回復する。モンスターに投げ当てると、そのモンスターのレベルがひとつ上がってしまう

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	○
店	★	★	○	×	×	◎	◎	○	★	×	★	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
ご	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	○

天使の種

買値: 5000G
売値: 1750G

特徴
飲むとレベルが3上がり、満腹度が5回復する。モンスターに投げ当てると、そのモンスターのレベルが3つ上がってしまう

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	★	×	×	★	★	★	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

不幸の種

買値: 2000G
売値: 700G

特徴
飲むとレベルが3下がり、あわせて最大HPも下がる。ただし、満腹度は5回復する。モンスターに投げ当てると、そのモンスターのレベルも3下がる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○
店	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

超不幸の種

買値: 5000G
売値: 1750G

特徴
飲むとレベルや最大HPが1になり、経験値も初期状態に戻る。また、満腹度が5になる。モンスターに投げ当てると、そのモンスターのレベルとHPが1になる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	★	○	×	×	×	★	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

毒消し草

買値: 100G
売値: 35G

特徴
飲むと毒を受けて減ったちからが最大値まで回復し、満腹度も5回復する。毒サソリ種やおばけ大根種などのモンスターに投げ当てると、50ダメージを与えられる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
○	○	○	○	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
店	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ちからの草

買値: 500G
売値: 175G

特徴
飲むとちからが1、満腹度が5回復する。ちからが満タンのときだと、ちからの最大値が1上昇。ほかの生物に投げ当てると攻撃力アップ状態になる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	○	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○
店	◎	◎	○	×	◎	×	◎	◎	◎	◎	◎	○
変	○	○	○	×	○	×	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○

毒草

買値: 100G
売値: 35G

特徴 飲むと満腹度が5回復するが､5ダメージ受け、ちからが1下がり行動速度も低下する。ほかの生物に投げ当てると、行動速度が低下して攻撃力ダウン状態になる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○
店	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○
変	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○
モ	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	×	×	×	○	○	○	○	×	×	×	○	○

すばやさ草

買値: 300G
売値: 105G

特徴 飲むと14ターン倍速状態になり、満腹度が5回復する。ほかの生物に投げ当てると、相手の行動速度が倍速になってしまう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	○	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
店	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	◎	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

混乱草

買値: 300G
売値: 105G

特徴 飲むと満腹度は5回復するが､12ターン混乱状態になる。ほかの生物に投げ当てると、相手を20ターンのあいだ混乱状態にできる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○
店	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○
変	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○
モ	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	×	×	×	○	○	○	○	×	×	×	○	○

睡眠草

買値: 500G
売値: 175G

特徴 飲むと満腹度は5回復するが､6ターン睡眠状態になる。ほかの生物に投げ当てると、相手を6ターン睡眠状態にできる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○
店	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○
変	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○
モ	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	×	×	×	○	○	○	○	×	×	×	○	○

狂戦士の種

買値: 500G
売値: 175G

特徴 飲むと満腹度は5回復するが､30ターン狂戦士状態となって、勝手に行動してしまう。ほかの生物に投げ当てると、相手を30ターン狂戦士状態にできる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	○	○	×	○	○	○	○	×	×	○	○
店	×	×	○	×	○	○	○	○	×	×	○	○
変	×	○	○	×	○	○	○	×	×	×	○	○
モ	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○	○

物忘れの草

買値: 2000G
売値: 700G

特徴 飲むと満腹度は5回復するが、そのダンジョンで識別した道具を忘れてしまう。ほかの生物に投げ当てると、相手を3ターン無気力状態にできる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
店	×	×	★	×	×	×	×	◎	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

高飛び草

買値: 100G
売値: 35G

特徴 飲むと満腹度が5回復するとともに、同じフロアのどこかへワープする。ほかの生物に投げ当てると、相手が同じフロアのどこかへワープする

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
店	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

めぐすり草

買値: 300G
売値: 105G

特徴 飲むと満腹度が5回復し、目つぶし状態からも回復。よく見え状態となってワナなども見えるようになる。ほかの生物に投げ当てると、相手がよく見え状態になる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○
店	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○

ドラゴン草

買値: 500G
売値: 175G

特徴 飲むと同時に前方に射程無制限の炎を吐き、当たった相手に約70ダメージを与えられる。満腹度も5回復。ほかの生物に投げ当てると約40ダメージを与えられる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○
店	○	○	○	×	○	×	○	○	○	×	○	○
変	○	○	○	×	○	×	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○

忌火起草

買値: 2000G
売値: 700G

特徴 飲むと持ち物がすべて呪い状態か道具封印状態になる。満腹度は5回復。ほかの生物に投げ当てると、封印状態にできる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
店	×	×	★	×	×	×	×	◎	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

パワーアップ草

買値: 300G
売値: 105G

特徴 飲むと20ターン攻撃力アップ状態になり、満腹度が5回復する。ほかの生物に投げ当てると、相手が20ターン攻撃力アップ状態になる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	×	○	×	○	○	○	×	○	○
店	○	○	○	×	○	×	○	○	○	×	○	○
変	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	○
モ	○	○	○	×	○	×	○	○	○	×	○	○
ご	○	○	○	×	○	×	○	○	○	×	○	○

成長の種

買値: 300G
売値: 105G

特徴 飲むと100ターン成長状態になり、満腹度も5回復する。仲間や昼のモンスターに投げ当てると2ダメージを与えられる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○
店	○	○	○	×	○	×	×	○	○	×	○	○
変	○	○	○	×	○	×	×	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○

無敵草

買値: 2000G
売値: 700G

特徴 飲むと20ターン無敵状態となり、満腹度も5回復する。ほかの生物に投げ当てると、相手が20ターン無敵状態になる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	★	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○
変	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	○	○

目つぶし草

買値: 300G
売値: 105G

特徴 飲むと、10ターン目つぶし状態になるが、満腹度は5回復する。ほかの生物に投げ当てると、目つぶし状態にできる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○
店	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○
変	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○
モ	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○
ご	×	×	×	○	○	○	○	×	×	×	○	○

復活の草

買値: 1000G
売値: 350G

特徴 壺に入れずに持っていると倒れた際に復活できるが、復活後は雑草に変化。祝福状態だと状態が解除されるだけで再度使える。飲むと満腹度が5回復

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×
店	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○

やりなおし草

買値: 1500G
売値: 525G

特徴 倒れたときに持っていると、村に戻るか、その場で復活することができ、壺の中に入れていても効果は発揮される。効果を発揮したあとは雑草に変わる

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	◎	◎	★	×	★	★	★	★	★	×	★	×
変	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

巻物

天の恵みの巻物

買値: 500G
売値: 175G

特徴
読んで武器を選択すると、その武器の強さが＋1される。一定の確率で＋3されることもある。強化中の武器があるなら、どんどん強化しよう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	◎	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	回	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	×	◎	×	◎	○	○	×	×
店	◎	○	○	×	×	○	×	○	○	◎	×	×
変	○	○	○	×	×	○	×	×	○	○	×	×
モ	○	○	○	×	×	○	×	○	○	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	○	×	○	○	○	×	×

あかりの巻物

買値: 100G
売値: 35G

特徴
読むと、フロア内すべてが明るくなり、フロアの地形のほか、道具やモンスター、仲間、通行人などの位置が、全体マップ上でわかるようになる

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	回	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	○	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○
変	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○

地の恵みの巻物

買値: 500G
売値: 175G

特徴
読んで盾を選択すると、その盾の強さが＋1される。一定の確率で＋3されることもある。強化中の盾があるなら、どんどん強化しよう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	◎	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	回	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	×	◎	×	◎	○	○	×	×
店	◎	○	○	×	×	○	×	○	○	◎	×	×
変	○	○	○	×	×	○	×	×	○	○	×	×
モ	○	○	○	×	×	○	×	○	○	○	×	×
ご	○	○	○	×	×	○	×	○	○	○	×	×

おはらいの巻物

買値: 500G
売値: 175G

特徴
読んで道具封印や呪い状態の道具を選択すると、状態を解除してくれる。一定の確率で、壺の外にある持ち物すべての道具封印または呪い状態を解除できることも

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	○	ラ	×	モ	○	風	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	回	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	×	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○
変	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○

メッキの巻物

買値: 500G
売値: 175G

特徴
読んで武器か盾を選択すると、その武器や盾に<サビよけ>の印を刻める。この印が刻まれた装備品はサビず、強化値が下がらなくなる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	◎	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	回	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	◎	×	◎	○	○	◎	×
店	◎	○	○	×	○	○	×	○	○	◎	◎	×
変	○	○	○	×	○	○	×	×	○	○	○	×
モ	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	×
ご	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	×

識別の巻物

買値: 300G
売値: 105G

特徴
未識別の道具を選択して読むと、その道具を識別してくれる。一定の確率で壺の外にある持ち物すべてを識別してくれることもある

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	○	モ	○	風	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	回	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	◎	×	◎	×	×	×	◎
店	○	○	○	×	○	○	×	○	×	×	×	○
変	○	○	○	×	○	○	×	×	×	×	×	○
モ	○	○	○	×	○	○	×	○	×	×	×	○
ご	○	○	○	×	○	○	×	○	×	×	×	○

混乱の巻物

買値: 1000G
売値: 350G

特徴
部屋で読むと部屋にいるすべてのモンスターを、通路で読むと周囲のモンスターを20ターン混乱状態にできる。混乱中は特殊攻撃を封じることができる

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	回	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	×	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	○	○	×	○	○	○	○	○
変	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○

バクスイの巻物

買値: 1000G
売値: 350G

特徴
部屋で読むと部屋にいるすべてのモンスターを、通路で読むと周囲1マスのモンスターを12ターンバクスイ状態にできる

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	×	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	○	○	×	○	○	○	○	○
変	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○

ワナ消しの巻物

買値: 800G
売値: 280G

特徴
読むとフロアのワナをすべて消す。強いモンスターが出現したり、モンスターハウスに遭遇したときは、これでワナを消しておくと安心だ

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	◎	×	◎	○	×	◎	◎
店	×	○	○	×	○	○	×	○	○	×	○	○
変	○	○	○	×	○	○	×	×	○	×	○	○
モ	○	○	○	×	○	○	×	○	○	×	○	○
ご	○	○	○	×	○	○	×	○	○	×	○	○

真空斬りの巻物

買値: 1000G
売値: 350G

特徴
部屋で読むと部屋にいるすべてのモンスターに、通路で読むと周囲1マスのモンスターに平均40以上のダメージを与える

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	×	×	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	○	×	×	○	○	○	○	○
変	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○

困った時の巻物

買値: 1000G
売値: 350G

特徴
困ったときに読むと、その状況に応じて、助かるような現象が起こる。たとえば満腹度が0の場合に読むと、HPと満腹度が最大値まで回復するなどだ(※1)

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	×	◎	○	○	◎	◎
店	◎	◎	○	◎	◎	◎	×	○	◎	○	◎	○
変	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○

全滅の巻物

買値: 3000G
売値: 1050G

特徴
部屋で読むと部屋にいるすべてのモンスターを、通路で読むと周囲1マスのモンスターを消滅させる。夜のダンジョンでも重宝するが、経験値は得られない

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	★	×	★	★	×	★	★	★	★	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

壺増大の巻物

買値: 500G
売値: 175G

特徴
読んで選択した壺の容量を1増やす。ただし、どの壺の容量も最大5までなので、それ以上は増やせない。保存の壺や合成の壺など、必要なものに使おう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	○	◎	×	◎	○	○	◎	×
店	★	★	◎	×	◎	◎	×	○	◎	◎	◎	×
変	×	×	○	×	○	○	×	×	○	×	○	×
モ	×	×	○	×	○	○	×	○	○	×	○	×
ご	×	○	○	×	○	○	×	○	○	×	○	×

ゾワゾワの巻物

買値: 800G
売値: 280G

特徴
読むと周囲1マスのモンスターを15ターンゾワゾワ状態にする。そのあいだ相手は、背後が気になって必ず後ろに攻撃してしまう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	×	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	○	○	×	○	○	○	○	○
変	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○

与薬の巻物

買値: 800G
売値: 280G

特徴
読むと、自分と仲間のマイナスの状態を解除する。強いモンスターが出現する場所でのマイナスの状態変化は危険。すぐにこの巻物で解除しよう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	◎	×	◎	○	×	◎	◎
店	○	○	○	×	○	○	×	○	○	×	○	○
変	○	○	○	×	○	○	×	×	○	×	○	○
モ	○	○	○	×	○	○	×	○	○	×	○	○
ご	○	○	○	×	○	○	×	○	○	×	○	○

※1……読むと必ずHPが満タンになる。さらにシレンが2体以上のモンスターに囲まれている場合はモンスターがかなしばり状態に、空腹状態の場合は満腹度が満タンに、装備している道具が道具封印状態や呪い状態の場合はその状態が解除されるなどのうち、どれかひとつの効果が表われる

聖域の巻物

買値：3000G
売値：1050G

特徴 置くと床にはりつき、その上に乗っているあいだはモンスターから直接攻撃されなくなる。置いてから移動し、再度乗ると、巻物は消えてなくなる

入手方法

お店 ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	凰	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	◎	×	×	○	×	◎	◎
店	★	★	◎	×	◎	◎	×	×	◎	◎	◎	○
変	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	×
モ	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	×
ご	×	○	○	×	○	○	×	×	○	×	○	○

バナナの巻物

買値：500G
売値：175G

特徴 読むときに選択した道具を、黄色いバナナに変化させることができる。黄色いバナナは、そのまま少し持っていれば熟して完熟バナナに変化する

入手方法

お店 ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	凰	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	○	○	○	×	◎	○	×	◎	◎
店	×	×	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○
変	×	×	○	○	○	○	×	×	○	×	○	○
モ	×	×	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○
ご	×	×	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○

脱出の巻物

買値：100G
売値：35G

特徴 読むと、持ち物や所持金を持ったまま、ボロンガ村に戻ることができる。これ以上進むのは危険だと判断したら、この巻物で一度村に戻るのも手だ

入手方法

お店 ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
○	○	○	○	○	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	凰	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	×	×	○	○	×	×	×	×	◎	★
店	○	○	○	×	○	○	×	○	○	×	◎	×
変	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	○	○	○	×	○	○	×	○	×	×	○	×

くちなしの巻物

買値：800G
売値：280G

特徴 読むと、次のフロアに移動するまでくちなし状態となる。巻物を読めなくなるほか、食べ物や草を口にできないなど、次のフロアまで過酷な状況が続く

入手方法

お店 ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	凰	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	×	×	◎	×	×	×	◎
店	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
変	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○
モ	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

白紙の巻物

買値：5000G
売値：1750G

特徴 いままでに読んだことのある巻物の名前が書ける。書いた巻物の名前と同じ効果が得られるが、一度書くと名前を書き直すことはできない

入手方法

お店 ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	凰	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	◎	◎	◎	○	×	◎	◎
店	◎	◎	◎	×	◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	○
変	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
ご	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○

拾えずの巻物

買値：800G
売値：280G

特徴 読むと、次のフロアに移動するまで拾えず状態となり、落ちている道具が拾えなくなる。ただし、足元の道具を使ったり、投げたりはできる

入手方法

お店 ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	凰	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	×	×	◎	×	×	×	◎
店	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
変	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○
モ	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

ぬれた巻物

買値：10G
売値：3G

特徴 巻物を壺に入れないまま水地形に進入すると、この巻物になる。読むと破れるが、読まずに持っていればフロアを進むうちに乾いてもとの巻物に戻る

入手方法

お店 ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	凰	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

敵加速の巻物

買値：1000G
売値：350G

特徴 部屋で読むと部屋にいるすべてのモンスター、通路で読むと周囲1マスのモンスターの行動速度が一段階速くなる

入手方法

お店 ボ	ゴ	ラ	モ	風	その他
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	凰	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	×	×	◎	×	×	×	◎
店	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
変	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○
モ	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

魔物部屋の巻物

買値：1000G
売値：350G

特徴
部屋がモンスターハウスとなる効果があり、通路で読むと部屋にワープしてから効果が発動。すでにモンスターハウスがあると、次のフロア全体がモンスターハウスに

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	パ	シ
床	×	×	◎	×	×	×	×	◎	×	×	×	◎
店	×	×	○	×	×	×	×	○	○	×	×	○
変	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○
モ	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○

いかすしの巻物

買値：200G
売値：70G

特徴
読まずに食べることで、満腹度を40回復できる。イカキング種のモンスターにおにぎりを投げ当てると、この巻物になる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	パ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

ワナの巻物

買値：800G
売値：280G

特徴
読むと、フロア内のあちこちにワナが設置される。ワナ師の腕輪を装備しているならどんどん活用しよう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	パ	シ
床	×	×	◎	×	×	×	×	◎	○	×	×	◎
店	×	×	○	×	×	×	×	○	○	×	×	○
変	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	○
モ	×	×	○	×	×	×	×	○	○	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○

ねだやしの巻物

買値：10000G
売値：3500G

特徴
投げると生物や壁を貫通して飛び、当たったモンスターの種族が消滅して出現しなくなる。複数の種族に効果を与えた場合、最後に当たった種族のみ出現しない

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	パ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	★	★	×	★	★	×	★	★	★	★	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

迷子の巻物

買値：3000G
売値：1050G

特徴
読むと、いままで移動したフロアの地形を忘れてしまい、マップの表示が最初の状態に戻る

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	パ	シ
床	×	×	◎	×	×	×	×	◎	×	×	×	◎
店	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
変	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○
モ	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

ひきよせの巻物

買値：800G
売値：280G

特徴
読むと、フロアにいる仲間を自分の周囲に引き寄せる。仲間がいない場合は、床に落ちている道具かモンスターを引き寄せる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	パ	シ
床	×	◎	◎	○	○	◎	×	×	○	×	◎	◎
店	×	○	○	◎	○	◎	×	○	◎	×	○	○
変	×	×	○	○	○	○	×	×	○	×	○	○
モ	×	×	○	○	○	○	×	×	○	×	○	○
ご	×	○	○	○	○	○	×	×	○	×	○	○

水がれの巻物

買値：800G
売値：280G

特徴
読むと、フロアの水地形がすべて床に変わってしまう。水地形でHPを回復できる水棲系モンスターが多いフロアでは有効だ

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	パ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	×	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	○	○	×	○	○	○	○	○
変	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○

吸い出しの巻物

買値：500G
売値：175G

特徴
読むと、選択した壺の中身をシレンの周囲に吸い出せる。保存の壺以外の壺に入れた道具は、壺を割るかこの巻物を読むことでしか取り出せない

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	パ	シ
床	×	◎	◎	○	○	◎	×	◎	○	○	◎	◎
店	×	○	○	○	○	◎	×	◎	◎	○	◎	○
変	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○
モ	×	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
ご	×	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○

オーラ消しの巻物

買値：1000G
売値：350G

特徴 読むと、フロア内にいるすべてのモンスターのオーラ状態を解除でき、そのフロアにはオーラ状態のモンスターが出現しなくなる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	×	◎	○	×	◎	◎
店	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○
変	○	○	○	○	○	○	×	×	○	×	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○

昼夜の巻物

買値：1000G
売値：350G

特徴 読んだ瞬間、昼なら夜に、夜なら昼に変わる。昼夜が変わるとモンスターが消滅するので、ピンチに陥ったときに読むのも有効だ

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	○	×	×	◎	×	×	◎	◎
店	×	★	×	×	◎	×	×	○	×	×	◎	○
変	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○
モ	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	○	○

タグの巻物

買値：500G
売値：175G

特徴 読んで選択した道具に、タグをつけることができる。お店などに行かずにタダでタグがつけられるので便利。失いたくない大事な道具に使用しよう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	○	×	×	×	×	×	◎	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

ただの紙切れ

買値：10G
売値：3G

特徴 生物に投げ当てると2ダメージを与えられるが、それ以外は何の効果もない。通行人の書道家が巻物を書き損じたり、ギャドン種の特殊攻撃を受けた際に入手可能だ

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

紹介状

買値：10G
売値：3G

特徴 壺に入れずに持っていると、ダンジョンに一定の確率で出現する高級店に入ることができる。これがない状態でつるはしなどを使って入ると、泥棒扱いになる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
店	○	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×	○
変	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	○	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×	○

技回復の巻物

買値：1000G
売値：350G

特徴 読むと、首飾りに宿してある技がすべて再び使用可能になる。フロア内ですべての技を使い切ったあとに使用しよう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	×	×	○	◎	×	◎	×	×	◎	◎
店	○	○	×	×	○	◎	×	×	×	×	○	○
変	○	○	×	×	○	○	×	○	×	×	○	○
モ	○	○	×	×	○	○	×	○	×	×	○	○
ご	○	○	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○

壺

保存の壺

買値：600G
売値：210G

特徴 壺以外の道具を入れておくことができ、入れた道具は自由に取り出せる。シレンが持てる道具は24個だが、この壺を使えばさらに多くの道具を持てる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	×	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	○	○	○	○	×	○	○	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○

合成の壺

買値: 6000G
売値: 2100G

特徴 入れた道具を合成することができる。武器や盾などを合成するのに必須で、合成後の道具は壺を割るか巻物を使って取り出す。合成についてはP48を参照

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	○	○	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	国	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	◎	◎	◎	○	○	◎	★
店	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×
ご	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○

識別の壺

買値: 600G
売値: 210G

特徴 入れた道具が未識別なら、識別することができる。壺に入れた瞬間に何の道具かわかるが、中の道具を取り出すには壺を割るか吸い出しの巻物を使うしかない

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	国	ト	あ	バ	シ
床	×	★	◎	×	○	◎	◎	◎	×	×	×	◎
店	○	○	○	×	○	○	○	○	×	×	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	○	○	×	○	○	○	○	×	×	×	○
ご	○	○	○	×	○	○	○	○	×	×	×	○

強化の壺

買値: 10000G
売値: 3500G

特徴 武器や盾、杖を入れると、フロアを進むごとに、その強化値や使用回数が1ずつ増え、ギタンを入れると金額が5%(少数点以下は切り捨て)ずつ増えていく

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	国	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
店	×	×	★	×	×	★	★	★	★	◎	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

弱化の壺

買値: 10000G
売値: 3500G

特徴 武器や盾、壺を入れると、フロアを進むごとに、強化値や使用回数が3ずつ減り、ギタンを入れると金額が15%(小数点以下は切り上げ)ずつ減っていく

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	国	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	★	×	×	★	★	★	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

おはらいの壺

買値: 1600G
売値: 560G

特徴 入れた道具が呪い状態や道具封印状態なら、解除して通常の状態に戻すことができる。中の道具は壺を割るか吸い出しの巻物で取り出す

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	国	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	×	◎	◎
店	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	×	◎	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○

たたりの壺

買値: 1600G
売値: 560G

特徴 入れた道具が呪い状態や道具封印状態になってしまう。中の道具は壺を割るか巻物で取り出すしかないが、重要な道具でなければ壺ごとあきらめるのもアリ

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	国	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	○	◎	◎	◎	×	×	×	◎
店	×	×	○	×	○	◎	○	◎	×	×	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	○	×	○	○	○	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

祝福の壺

買値: 1600G
売値: 560G

特徴 入れた道具を祝福状態にできる。武器や飛び道具は与えられるダメージが増えるなど、よい効果が得られる。中の道具は壺を割るか吸い出しの巻物で取り出す

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	国	ト	あ	バ	シ
床	×	★	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
店	◎	◎	★	×	★	★	★	★	★	◎	★	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

蔵の壺

買値: 2500G
売値: 875G

特徴 入れた道具をボロンガ村の蔵に送れる。失いたくない大切なものは、この壺を使って避難させておこう。ただし、蔵がいっぱいのときは入れた道具が足元に落ちる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	国	ト	あ	バ	シ
床	○	○	★	×	○	★	★	★	×	×	◎	◎
店	○	○	○	×	◎	★	★	★	×	×	◎	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	○	○	×	○	×	×	×	×	×	○	○
ご	○	○	○	×	○	○	○	○	×	×	○	○

底抜けの壺

買値：2500G
売値：875G

特徴 道具を入れると、その道具がどこかに消えてしまう。壺を割ると、中から容量と同じ数の落し穴のワナが出てくる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	畑	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	◯	◯	◎	◎	◎	×	×	×	◎
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	◯	◯	◯	◯	◯	◯	×	×	×	◯
ご	×	×	×	◯	×	×	×	×	×	×	×	◯

手封じの壺

買値：1000G
売値：350G

特徴 道具を入れようとすると、手がはさまって手封じ状態となる。この状態になると、武器の装備が外されてしまううえ、道具も使えなくなってしまう

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	畑	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	◯	◎	◎	◎	×	×	×	◎
店	×	×	◯	×	◯	◯	◯	◯	×	×	×	◯
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	◯	×	◯	◯	◯	◯	×	×	×	◯
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◯

換金の壺

買値：1000G
売値：350G

特徴 道具を入れると、入れた道具の売値分のギタンに変わる。中のギタンは壺を割るか吸い出しの巻物で取り出す

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	畑	ト	あ	バ	シ
床	◯	◯	◎	×	◯	◎	◎	◎	◯	◯	◎	◎
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	◯	×	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
ご	×	×	×	×	×	◯	◯	◯	◯	◯	×	◯

四二鉢

買値：600G
売値：210G

特徴 道具を入れてもとくに変化はないが、何かに投げ当てると爆発し、中の道具もろとも消えてしまう。中身を取り出すには、吸い出しの巻物を読むか壺割り屋に頼もう

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	畑	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	◯
店	×	×	◯	×	×	◯	◯	◯	×	×	×	◯
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	◯	×	×	◯	◯	◯	×	×	×	◯
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◯

変化の壺

買値：1000G
売値：350G

特徴 道具を入れると、ほかの道具に変化する。どの道具に変わるかは完全にランダム。中の道具は壺を割るか吸い出しの巻物で取り出す

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	◎	◯

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	畑	ト	あ	バ	シ
床	◯	◎	◎	◯	◯	◎	◎	◎	◯	◯	◎	◎
店	◯	◯	◯	◎	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
ご	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯

割れない壺

買値：1000G
売値：350G

特徴 何の効果もないが、中の道具を取り出そうと壁に投げ当てても割れない。道具を取り出すには吸い出しの巻物を使うか壺割り屋に割ってもらう必要がある

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	畑	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	◯
店	×	×	◯	×	×	◯	◯	◯	×	×	×	◯
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	◯	×	×	◯	◯	◯	×	×	×	◯
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◯

やりすごしの壺

買値：600G
売値：210G

特徴 シレン自らが中に入ればやりすごし状態になって、モンスターをやりすごせる。ほかの生物に投げ当てれば、相手を中に閉じ込めてやりすごし状態にできる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	畑	ト	あ	バ	シ
床	◯	◎	◎	×	◯	◎	◎	◎	◯	◯	◎	◎
店	◯	◯	◯	×	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	◯	◯	◯	×	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
ご	◯	◯	◯	×	◯	×	×	×	×	◯	◯	◯

ただの壺

買値：600G
売値：210G

特徴 道具を入れてもとくに変化はないが、保存の壺のようにそのまま取り出すことはできない。中の道具は壺を割るか吸い出しの巻物で取り出す

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	畑	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	◎	◎	◎	◯	×	×	◯
店	×	×	◯	×	×	◯	◯	◯	◯	×	×	◯
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	◯	×	×	◯	◯	◯	◯	×	×	◯
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◯

背中の壺

買値：3800G
売値：1330G

特徴 押すとシレンのHPやちからが最大値まで回復する。さらに一部のマイナスの状態変化も解除できる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	◎	風	◎	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雷	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	○	×	◎	◎	◎	○	○	○	○
店	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	○	×	×	×	×	○	○	×	○
ご	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○

トドの壺

買値：3800G
売値：1330G

特徴 押すと、ぬすっトドが飛び出して直線上の離れた場所にある道具を拾ってきてくれる。水地形に阻まれた道具を入手する際に重宝する。ただし、壺だけは拾えない

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雷	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	×	○	◎	◎
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○

魔物の壺

買値：3800G
売値：1330G

特徴 押すと壺の数値の分だけモンスターが出現する。投げ当てて割った場合は、混乱状態のモンスターが飛び出してくる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雷	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	○	◎	◎	◎	×	×	×	◎
店	×	×	○	×	○	○	○	○	×	×	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	○	×	○	○	○	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

水がめ

買値：1000G
売値：350G

特徴 水地形で汲んだ水をシレンの正面の生物や道具、ワナにかけることができる。水は爆発のワナや大爆発のワナを壊せるほか、一部のモンスターに特殊な効果を与える

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雷	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	★	★	★	○	×	○	★
店	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	○	×	○	○	○	○	○	×	×	○

油壺

買値：1000G
売値：350G

特徴 中に入っている油を正面にまくことができる。床の油は火に触れると燃え上がる。

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雷	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	○	★	★	★	×	×	×	★
店	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	○	×	○	○	○	○	○	×	×	○

チョコの壺

買値：1000G
売値：350G

特徴 バナナを入れると、チョコバナナになる。中のチョコバナナは壺を割るか吸い出しの巻物で取り出す

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雷	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	○	◎	◎	◎	○	○	×	◎
店	×	×	○	×	◎	○	○	○	○	○	★	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○
ご	×	×	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○

呼び出しの壺

買値：3800G
売値：1330G

特徴 押すと、イベントを何度も発生させて親しくなった通行人を呼び出すことができる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	雷	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	★	★	×	×	★	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

杖

痛み分けの杖

買値：1500G
売値：525G

特徴 魔法弾が当たった生物を、痛み分け状態にできる。シレンがダメージを受けたとき、この状態の生物にも同じだけダメージを与えられる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
○	×	×	○	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罠	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	◎	◎	◎	○	×	◎	◎
店	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○
変	○	○	○	×	○	○	○	×	○	×	○	○
モ	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○

一時しのぎの杖

買値：1500G
売値：525G

特徴 魔法弾が当たった生物を、かなしばり状態にして階段や出口にワープさせる。そのため、階段や出口を利用したいなら、その生物を移動させるか倒す必要がある

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
○	×	×	○	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罠	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	○	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

かなしばりの杖

買値：1500G
売値：525G

特徴 魔法弾が当たった生物を、かなしばり状態にできる。その生物に対して攻撃するか、何か効果が影響する行動をしない限りは、ずっとかなしばり状態が続く

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罠	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

場所がえの杖

買値：1000G
売値：350G

特徴 魔法弾が当たった生物と、シレンの位置が入れ替わる。モンスターに囲まれそうになったときなど、敵から一気に離れたいときに有効だ

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罠	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	×	○	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

吹き飛ばしの杖

買値：1000G
売値：350G

特徴 魔法弾が当たった生物を直線状に10マス吹き飛ばす。その生物との距離を一気に離したいときに有効だ

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
○	×	×	○	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罠	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	×	○	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

封印の杖

買値：2000G
売値：700G

特徴 魔法弾が当たった生物を封印状態にする。生物を封印状態にすると、特殊攻撃や一部の特性を封じることができる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
○	×	×	○	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罠	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○
変	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○

身代わりの杖

買値：2000G
売値：700G

特徴 魔法弾が当たった生物を身代わり状態にでき、30ターンのあいだシレンの身代わりをする。もしシレンがこの効果を受けた場合は混乱状態となる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	罠	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	○	○	◎	◎	◎	×	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

転ばぬ先の杖

買値: 1500G
売値: 525G

特徴 持っているだけで転び石のワナで転ぶのを防ぐ。ただし、この杖を壺に入れていたり、杖の使用回数が0だと効果がない

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	○	◎	◎	◎	○	○	○	◎	○
変	×	×	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

トンネルの杖

買値: 3000G
売値: 1050G

特徴 魔法弾を壁に当てると、壊せる壁なら一直線に10マス掘れる。魔法弾を生物に当てた場合は10ダメージを与えられる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	×	◎	◎
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	○	×	○	○	○	×	○	×	○	○
モ	×	×	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○

飛びつきの杖

買値: 1000G
売値: 350G

特徴 魔法弾が当たった壁や生物のところまで、一気に移動できる。その場から離れたいときなどに使うといい

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	×	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

加速の杖

買値: 1000G
売値: 350G

特徴 魔法弾が当たった生物の行動速度を、一段階速くする。敵のモンスターの行動を速くすると不利になるので、振るときは仲間に使ってあげるのがいい

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	×	◎	◎	×	×	◎	◎
店	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	○	○
変	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○	○
モ	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	○	○
ご	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	○	○

鈍足の杖

買値: 1000G
売値: 350G

特徴 魔法弾が当たった生物の行動速度を、一段階遅くする。手強いモンスターが相手の場合、行動を遅くすることで倒しやすくなる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

幸せの杖

買値: 4000G
売値: 1400G

特徴 魔法弾が当たった生物のレベルを1上げる。仲間に当たるとその仲間が経験値を500獲得できる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	×	◎	◎	×	×	×	◎
店	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×	○
変	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	○
モ	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×	○
ご	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×	○

不幸の杖

買値: 4000G
売値: 1400G

特徴 魔法弾が当たった生物のレベルをひとつ下げる。手強いモンスターが現われたり苦戦しているときに使うといいが、経験値や成長度はレベルに応じて下がる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	○	◎	◎	◎	○	×	◎	◎
店	×	×	○	×	◎	◎	◎	○	○	×	◎	○
変	×	×	○	×	○	○	○	×	○	×	○	○
モ	×	×	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	×	×	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○

ワナ消しの杖

買値: 1500G
売値: 525G

特徴 魔法弾が通った床にあるワナを消していく。モンスターハウスなどワナが多い場所では有効だが、広い場所ならワナ消しの巻物のほうが効果的だ

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	◎	○	○	◎	◎	◎	○	×	◎	◎
店	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○
変	○	○	○	×	○	○	○	×	○	×	○	○
モ	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○

魔道の杖

買値: 1000G
売値: 350G

特徴 魔法弾が当たった生物に、混乱状態、睡眠状態、同じフロア内のどこかへワープ、行動速度を一段階下げるのうちの、いずれかの効果をもたらす

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	×	ラ	×	モ	○	風	○	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○
変	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○

ただの杖

買値: 1500G
売値: 525G

特徴 とくになんの効果もないただの杖。振れば魔法弾が飛び出すが、当たっても何も起こらない。投げ当てた場合は2ダメージを与えられる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	◎

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	×	◎	◎	×	×	×	◎
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
変	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	○
モ	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

雷光の杖

買値: 1000G
売値: 350G

特徴 魔法弾が当たった生物に25ダメージを与えられる。雷光の杖の魔法弾は、ほかの杖と違ってシレンの前方扇型の範囲内にいる生物1体を追尾して飛んでいく

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	×	ラ	×	モ	○	風	○	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	×	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	×	◎	×	◎	○	○	◎	◎	○
変	○	○	○	×	○	×	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○

土塊の杖

買値: 3000G
売値: 1050G

特徴 杖を振った正面に壁を作る。もしそこに生物や道具、ワナがあった場合は壁は作れない。たくさんのモンスターに追いかけられたときなどに活用しよう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	★	★	★	×	★	★	★	★	×	×	★	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

札

睡眠の札

買値: 500G
売値: 175G

特徴 飛ばして生物に当てると、その周囲のモンスターを巻き込んで6ターン睡眠状態にできる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	◎	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

封印の札

買値: 500G
売値: 175G

特徴 飛ばして生物に当てると、その周囲のモンスターを巻き込んで、そのフロアにいるあいだ封印状態にできる

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	×	ラ	×	モ	○	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	○	◎	◎	○	○	○	○	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

混乱の札

買値: 500G
売値: 175G

特徴 飛ばして生物に当てると、その周囲のモンスターを巻き込んで20ターン混乱状態にできる

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	×	ラ	×	モ	○	風	×	○

ダンジョン	エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

空振りの札

買値: 500G
売値: 175G

特徴
飛ばして生物に当てると、その周囲のモンスターを巻き込んで10ターン空振り状態にできる。この状態になると、直接攻撃が必ず外れて空振りする

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン											
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	◎	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

鈍足の札

買値: 500G
売値: 175G

特徴
飛ばして生物に当てると、その周囲のモンスターを巻き込んでそのフロアにいるあいだ行動速度が一段階遅い状態になる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン											
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	×	◎	◎
店	○	○	○	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○

ゾワゾワの札

買値: 500G
売値: 175G

特徴
飛ばして生物に当てると、その周囲のモンスターを巻き込んで15ターンゾワゾワ状態にできる。この状態になると、自身の後ろを攻撃するようになる

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	×	ラ	×	モ	○	風	×	○

ダンジョン											
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	○	◎	◎	◎	○	◎	○	◎	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

狂戦士の札

買値: 500G
売値: 175G

特徴
飛ばして生物に当てると、その周囲のモンスターを巻き込んで30ターン狂戦士状態になる。この状態のあいだは誰かれかまわず攻撃してしまう

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	×	ラ	×	モ	○	風	×	○

ダンジョン											
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	×	○	◎	◎	◎	○	×	×	◎
店	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×	○
変	○	○	○	×	○	○	○	×	○	×	×	○
モ	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×	○
ご	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×	○

影縫いの札

買値: 500G
売値: 175G

特徴
飛ばして生物に当てると、その周囲のモンスターを巻き込んで10ターン影縫い状態にできる。この状態になると、相手はその場から移動できなくなる

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	×	ラ	×	モ	○	風	×	○

ダンジョン											
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎
店	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
変	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

イカリの札

買値: 500G
売値: 175G

特徴
飛ばして生物に当てると、その周囲のモンスターを巻き込んで30ターン、イカリ状態になる。この状態にされた相手の攻撃力が上がってしまう

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン											
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	×	×	◎	×	×	×	◎
店	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
変	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○
モ	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

加速の札

買値: 500G
売値: 175G

特徴
飛ばして生物に当てると、その周囲のモンスターを巻き込んでそのフロアにいるあいだ行動速度が一段階速い状態になる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン											
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	×	×	◎	○	×	×	◎
店	×	×	○	×	×	×	×	○	○	×	×	○
変	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	○
モ	×	×	○	×	×	×	×	○	○	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

オオイカリの札

買値: 500G
売値: 175G

特徴
飛ばして生物に当てると、その周囲のモンスターを巻き込んで30ターン、オオイカリ状態になり、さらに行動速度も上がる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン											
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	◎	×	×	×	×	◎	×	×	×	◎
店	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
変	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○
モ	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

食べ物

青いバナナ

買値: 50G
売値: 17G

特徴

食べると満腹度が50回復する。満腹度が満タンの状態だと、最大値が3上がる。壺に入れずに持ち歩くと、熟して黄色いバナナに変化する

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	○	○

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
店	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
モ	○	×	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

黄色いバナナ

買値: 100G
売値: 35G

特徴

食べると満腹度が80回復する。満腹度が満タンの状態だと、最大値が4上がる。壺に入れずに持ち歩くと、熟して完熟バナナに変化する

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	○	○

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
店	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
変	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
モ	×	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

完熟バナナ

買値: 200G
売値: 70G

特徴

食べると満腹度が120回復する。満腹度が満タンの状態だと、最大値が5上がる。壺に入れずに持ち歩くと傷み、くさったバナナに変化してしまう

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	○	風	○	○

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○
店	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
変	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
モ	×	×	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

くさったバナナ

買値: 30G
売値: 10G

特徴

食べると満腹度が30回復するが、5ダメージを受ける。さらに、混乱、睡眠、目つぶしのいずれかの状態になるか、シレンのちからが3下がる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

焼きバナナ

買値: 150G
売値: 52G

特徴

ドラゴンの炎などを浴びるとできるバナナ。食べると満腹度が60、HPが40回復し、満腹度が満タンの状態だと最大値が3上がる。このバナナは熟さない

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
店	◎	◎	◎	★	◎	◎	◎	◎	◎	★	◎	○
変	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

チョコバナナ

買値: 300G
売値: 105G

特徴

チョコの壺を使ってできるバナナ。食べると満腹度が80回復し、満腹度が満タンのときは最大値が2上がるほか、特殊効果も発生(※1)。このバナナは熟さない

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

バナナの皮

買値: 15G
売値: 5G

特徴

バナナを食べて残った皮。床に置いておくと、上に乗ったモンスターがスリップ状態になる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	[illegible]	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

※1……食べると、忍び足、ちから守り、腹減らず、拾い識別、不眠状態のうちいずれかの状態になるか、ちからの最大値が1上がるか、シレンのHPが満タンになる。どの効果も、何度食べてもフロアにいるあいだは1回ずつしか現われない

ダイエットバナナ

買値: 500G
売値: 175G

特徴 食べると満腹度が完全に回復するが、満腹度の最大値が5下がる。このバナナは熟さない。通行人のモンキーから入手可能だ

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

アイスバナナ

買値: 200G
売値: 70G

特徴 ヘタレ変化に作ってもらうバナナ。食べると満腹度が30回復し、冷えびえ状態に。満腹度が満タンのときに食べると最大値が2上がる。このバナナは熟さない

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

おにぎり

買値: 500G
売値: 175G

特徴 食べると満腹度が50回復する。満腹度が満タンの状態だと最大値が3上がる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	×	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

矢

木の矢

買値: 10G
売値: 3G

特徴 撃つと直線上の10マス先まで飛び、その間にいる生物1体にダメージを与えられる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
○	○	○	×	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×	○
店	○	×	○	○	○	×	×	○	○	×	×	○
変	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	×	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

鉄の矢

買値: 30G
売値: 10G

特徴 撃つと直線上の10マス先まで飛び、その間にいる生物1体にダメージを与えられる。木の矢よりやや大きなダメージを与えることがある

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	○	○	×	○	×	○	○	×	×	×	○
店	○	○	○	×	○	×	×	○	○	×	×	○
変	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	×	○
モ	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

銀の矢

買値: 50G
売値: 17G

特徴 撃つと、直線上の先にいるすべての生物を貫通して、ダメージを与えていくことができる

入手方法

お店					その他
ボ	ゴ	ラ	モ	風	
×	×	×	×	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	○	○	○	×	○	×	○	○	○	×	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	○	×	×	○	○	×	○	×	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

会心の矢

買値: 40G
売値: 14G

特徴
撃つと、直線上の10マス先まで飛び、その間にいる生物1体にダメージを与えられる。一定の確率で会心の一撃が出ることもある

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	○	○	×	○	×	○	○	○	×	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

毒矢

買値: 60G
売値: 21G

特徴
撃つと、直線上の10マス先まで飛び、その間にいる生物1体にダメージを与え、攻撃力ダウン状態にできる。シレンが受けるとちからが1下がる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	○	○	×	○	×	○	○	○	×	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

吹き飛ばしの矢

買値: 70G
売値: 24G

特徴
撃つと、直線上の10マス先まで飛び、その間にいる生物1体にダメージを与えられる。さらに一定の確率で、そこからまた10マス吹き飛ばす

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	○	○	×	○	×	○	○	○	×	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	×	×	×	○	○	×	○	○	×	×	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

必中の矢

買値: 80G
売値: 28G

特徴
撃つと、直線上の10マス先まで飛び、その間にいる生物1体にダメージを与えられる。そこに生物がいれば、必ず当たる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	○	○	×	○	×	○	○	○	×	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

とどめの矢

買値: 90G
売値: 31G

特徴
撃つと、直線上の10マス先まで飛ぶ。その間にいる生物に当たった場合は一撃で倒すことができるが、命中する確率は非常に低い

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	○	○	×	○	×	○	○	○	×	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

生気の矢

買値: 100G
売値: 35G

特徴
撃つと直線上の10マス先まで飛び、その間にいるモンスター1体にダメージを与えられ、そのダメージのおよそ2割分、シレンのHPが回復する

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	×

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	○	×	○	×	○	○	○	×	×	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

へもじの矢

買値: 70G
売値: 24G

特徴
撃つと、直線上の10マス先まで飛び、その間にいる生物1体にダメージを与え、さらに相手をかなしばり状態にすることができる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン												
	エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

石

ワナ

石

買値: 20G
売値: 7G

特徴 直線上にいる生物1体に12ダメージを与えられる。隣接した相手にも投げられ、最大3マス先にまで届く

入手方法

お店										その他
ボ	○	ゴ	○	ラ	○	モ	×	風	○	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	霊	ト	あ	バ	シ
床	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○
店	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○
変	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○
モ	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

デブータの石

買値: 40G
売値: 14G

特徴 前方の扇状の範囲内にいる生物1体にダメージを与えられる。山なりに飛ぶため間に壁があっても問題なく、最大3マス先まで届く

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	○	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	霊	ト	あ	バ	シ
床	×	○	○	×	○	×	○	○	×	○	○	○
店	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○
変	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	○
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

爆弾石

買値: 80G
売値: 28G

特徴 シレンの正面方向3マスまで投げることができ、そこを中心に9マスまで十文字に爆風が広がり、その範囲にいる生物に約30ダメージを与えられる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	○	×

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	霊	ト	あ	バ	シ
床	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
店	○	○	○	×	○	×	○	○	○	×	○	○
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

転び石のワナ

効果

[通常] 作動するとシレンが転んでしまう。HPに2～3のダメージを受け、持ち物のうち一部が床に散らばる。もし壺が散らばると、割れてしまうこともある。使用回数が1以上の転ばぬ先の杖を持っていると、ワナが作動しても転ばない

[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、2～3のダメージを受ける

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	霊	ト	あ	バ	シ
○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×

サビのワナ

効果

[通常] 作動するとシレンの装備している武器と盾の強化値が下がってしまうが、くすんだ金の剣系の武器やくすんだ金の盾系の盾、もしくは<サビよけ>の印が刻まれた武器や盾はサビない

[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、そのフロアにいるあいだ防御力ダウン状態になる

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	霊	ト	あ	バ	シ
○	○	○	×	○	×	○	○	○	×	○	×

装備外しのワナ

効果

[通常] 作動するとシレンの装備している武器、盾、腕輪、飛び道具が外れてしまう。このワナを利用して呪い状態の装備品や飛び道具を外すという使い方もある

[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、そのフロアにいるあいだずっと攻撃力ダウンと防御力ダウン両方の状態になる

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	霊	ト	あ	バ	シ
○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○

たたりのワナ

効果
[通常]作動すると、シレンの持ち物のうちどれかひとつがランダムで道具封印状態か呪い状態になってしまう
[ワナ師]ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、そのフロアにいるあいだずっと封印状態になる

設置されるダンジョン

エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○

デロデロのワナ

効果
[通常]作動するとシレンの持っているバナナのうち、壺の中に入っていないものがすべてくさったバナナになる
[ワナ師]ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が倒れて、くさったバナナになる

設置されるダンジョン

エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×

モンスターのワナ

効果
[通常]作動すると、ワナのある部屋に落ちている道具がすべてモンスターになる。出現するモンスターは、そのフロアに出現する可能性のあるモンスターからランダムで選ばれる。このワナは1回作動すると壊れる
[ワナ師]通常と同じ効果

設置されるダンジョン

エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
○	×	○	○	○	×	○	○	○	×	○	×

召喚のワナ

効果
[通常]作動すると、そのフロアに現われる可能性のあるモンスターが、作動したワナの周囲にランダムで出現する。このワナは1回作動すると壊れる
[ワナ師]通常と同じ効果

設置されるダンジョン

エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○

ワナ増えのワナ

効果
[通常]作動すると、現在のフロア全体にワナが大量に追加で設置される。このワナは1回作動すると壊れる
[ワナ師]通常と同じ効果

設置されるダンジョン

エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
×	○	○	×	○	×	○	○	○	×	×	×

落し穴のワナ

効果
[通常]作動すると、シレンが落し穴に落ちて6～8のダメージを受ける。階段が下に向かっているフロアで踏むと、そのまま次のフロアに移動する
[ワナ師]ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、現在のフロアから消滅する

設置されるダンジョン

エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
×	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	×

バネのワナ

効果
[通常]作動すると、シレンが現在いるフロア内のどこかの部屋にワープする
[ワナ師]ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、フロア内のどこかの部屋にワープする

設置されるダンジョン

エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×

丸太のワナ

効果
[通常]作動すると、シレンの前方から丸太が飛んでくる。丸太に当たると5ダメージを受けたうえで10マス飛ばされる。シレンの前方に別の生物がいた場合は、さきにそちらに丸太が当たる
[ワナ師]ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物に丸太が飛んでいき、5ダメージを与えて、10マス吹き飛ばす。ワナを踏んだ生物の前方に別の生物がいた場合、丸太はさきにそちらに当たる

設置されるダンジョン

エ	フ	浜	ニ	ジ	常	夢	闇	ト	あ	バ	シ
×	○	×	×	×	○	×	○	○	×	○	×

一方通行のワナ

効果

[通常] 作動すると、シレンが3ターンのあいだ一方通行状態となる
[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、3ターンのあいだ一方通行状態となる

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	畳	ト	あ	バ	シ
×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×

魔物活性化のワナ

効果

[通常] 作動すると、現在のフロアに出現しているモンスターのマイナスの状態変化がすべて解除される
[ワナ師] 通常と同じ効果

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	畳	ト	あ	バ	シ
○	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○

回転板のワナ

効果

[通常] 作動すると、シレンが12ターンのあいだ混乱状態になる
[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、20ターンのあいだ混乱状態になる

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	畳	ト	あ	バ	シ
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

睡眠のワナ

効果

[通常] 作動すると、シレンが6ターンのあいだ睡眠状態になる
[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、6ターンのあいだ睡眠状態になる

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	畳	ト	あ	バ	シ
○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○

鈍足のワナ

効果

[通常] 作動すると、シレンの行動速度が低下する。もしこのワナで鈍足状態になってしまった場合は、20ターンのあいだ状態が持続する
[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てたりした生物の行動速度が低下する。ワナの効果が発揮されてモンスターの行動速度が等速から鈍足になった場合は20ターン持続し、それ以外の行動速度になった場合はもっと早く解除される

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	畳	ト	あ	バ	シ
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

影縫いのワナ

効果

[通常] 作動すると、シレンが3ターンのあいだ影縫い状態になる
[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、10ターンのあいだ影縫い状態になる

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	畳	ト	あ	バ	シ
○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×

バナナのワナ

効果

[通常] 作動すると、シレンが10ターンのあいだバナナ状態になる
[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、10ターンのあいだバナナ状態になる

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	畳	ト	あ	バ	シ
○	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	×

イカリのワナ

効果

[通常] 作動すると、ワナが作動した部屋内にいるすべてのモンスターが、30ターンのあいだイカリ状態となる
[ワナ師] 通常と同じ効果

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	二	ジ	常	夢	畳	ト	あ	バ	シ
○	×	○	×	○	×	○	○	○	×	×	○

目つぶしのワナ

効果

[通常] 作動すると、シレンが10ターンのあいだ目つぶし状態になる

[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、10ターンのあいだ目つぶし状態になる

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

木の矢のワナ

効果

[通常] 作動すると木の矢が飛んできて、シレンがHPに4〜6のダメージを受けてしまう

[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物に木の矢が飛んでいき、4〜6のダメージを与える

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×

鉄の矢のワナ

効果

[通常] 作動すると鉄の矢が飛んできてシレンがHPに10〜12のダメージを受けてしまう

[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物に鉄の矢が飛んでいき、10〜12のダメージを与える

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
×	×	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×

毒矢のワナ

効果

[通常] 作動すると毒矢が飛んできて、シレンがHPに4〜6のダメージを受け、さらにちからが1低下する

[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物に毒矢が飛んでいき、4〜6のダメージを与えたうえで、さらにそのフロアにいるあいだずっと攻撃力ダウン状態にする

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○

落石のワナ

効果

[通常] 作動するとシレンの頭上から岩石が落ちてきて、HPに16〜20のダメージを受ける

[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物の頭上に岩石が落ち、HPに16〜20のダメージを与える

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
○	×	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×

鉄塊のワナ

効果

[通常] 作動するとシレンの頭上から鉄の塊が落ちてきて、HPに32〜38のダメージを受ける

[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物の頭上に鉄の塊が落ちてきて、HPに32〜38のダメージを与える

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×

爆発のワナ

効果

[通常] 作動するとワナの周囲1マスを巻き込む爆発が起き、爆発に巻き込まれるとシレンや仲間、通行人のHPが半減する。道具やモンスターの場合は消滅する。水をかけると破壊できる

[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物の周囲を巻き込む爆発が起き、爆発に巻き込まれた生物のHPが半減する。道具の場合は消滅する

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○

大爆発のワナ

効果

[通常] 作動するとワナの周囲1マスを巻き込む爆発が起き、爆発に巻き込まれるとシレンや仲間、通行人は残りHPが1になる。道具やモンスターの場合は消滅する。水をかけると破壊できる

[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物の周囲を巻き込む爆発が起き、爆発に巻き込まれた生物のHPが1になる。道具の場合は消滅する

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
×	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○

空腹のワナ

効果
[通常] 作動するとシレンの満腹度が10減少する。すでにシレンの満腹度が0の場合は効果がない
[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、そのフロアにいるあいだ攻撃力ダウン状態になる

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×

ゲージ消失のワナ

効果
[通常] 作動すると、シレンが100ターンのあいだゲージ消失状態となる
[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が、3ターンのあいだ無気力状態になる

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
○	○	○	×	○	×	○	○	×	○	×	×

階段のワナ

効果
[通常] 作動すると、そのフロアに設置される可能性のあるワナのうちどれかひとつの効果が作動する。一見、階段のように見えるが、ほかのワナが偽装しているというわけだ
[ワナ師] なし。ワナ師になっていると階段のワナの正体を見破ることができるため、階段のワナ自体を使うことはできない

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×	○

昼夜逆転のワナ

効果
[通常] 作動すると、ダンジョン内の昼夜が入れ替わる
[ワナ師] 通常と同じ効果

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×

フロア移動のワナ

効果
[通常] 作動すると、シレンが3階層先のフロアにワープする
[ワナ師] ワナを踏んだり投げ当てられたりした生物が消滅する。仲間にこの効果が現われた場合は、その冒険中は二度と会えない

設置されるダンジョン

エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

その他

ギタン

買値：—
売値：—

特徴
これを使えばお店で買い物したり施設を利用できる。そのまま上に乗って道具として入手すれば、モンスターに投げ当てられ、金額の約1割のダメージを与えられる

入手方法

お店										その他
ボ	×	ゴ	×	ラ	×	モ	×	風	×	○

ダンジョン	エ	ブ	浜	ニ	ジ	常	夢	面	ト	あ	バ	シ
床	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎
店	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
変	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
ご	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ オフィシャルコンプリートガイド

2010年5月11日　初版発行

構成・執筆……有限会社スタジオエム
柴原みちる
木野友一
石黒健太
林　賢吾
山田幸秀
大内将理

装丁・本文デザイン……有限会社キューファクトリー
デザイン監修……野口真里（ファミ通書籍編集部）

編集……成田　圭（ファミ通書籍編集部）
編集協力……伊藤良介（ファミ通書籍編集部）
小野　泉（ファミ通書籍編集部）
黒崎正記（ファミ通書籍編集部）
下田大介
校正……小平正和

制作協力……株式会社チュンソフト

発行人・編集人……浜村弘一
局長……坂本武郎
編集長……青山　良
副編集長……澄田雅範
業務部……三浦真木
印刷……大日本印刷株式会社

発行所……株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555（代表）

発売元……株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

■本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

■本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募等に関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
Trademarks registered in Japan.

©2010 CHUNSOFT
©SUGIYAMA KOBO
©2010 ENTERBRAIN, INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-726558-5
Printed in JAPAN

©2010 CHUNSOFT ©SUGIYAMA KOBO

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

428 ー封鎖された渋谷でー オフィシャルガイドブック	2205円
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 6 Pride of J パーフェクトガイド	1995円
New スーパーマリオブラザーズ Wii パーフェクトガイド	840円
New スーパーマリオブラザーズ パーフェクトガイド	1050円
PS3版 テイルズ オブ ヴェスペリア パーフェクトガイド	1995円
SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ ファイナルコンプリートガイド	1890円
SDガンダム ジージェネレーション・ポータブル コンプリートガイド	1890円
アークライズ ファンタジア 公式コンプリートガイド	1995円
アイドルマスター ディアリースターズ デリシャスアルバム	1785円
アトリエシリーズ オフィシャルクロニクル	3500円
アマガミ オフィシャルコンプリートガイド	1995円
おいでよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック	1050円
ガンダム無双2 パーフェクトガイド	1890円
スーパーロボット大戦NEO パーフェクトバイブル	1890円
スパロボ学園 パーフェクトバイブル	1995円
セブンスドラゴン コンプリートガイド	1890円
セブンスドラゴン 設定画集	2520円
テイルズ オブ ヴェスペリア パーフェクトガイド	2100円
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー 2 ファンズバイブル	1890円
トゥハート2 PORTABLE オフィシャルガイドブック	1995円
バイオハザード4 解体真書 改訂版	1785円
バイオハザード5 解体真書	1785円
ファイナルファンタジー VII 解体真書 ザ・コンプリート 改訂版	1313円
ファンタシースターポータブル パーフェクトバイブル	1890円
ブラッド オブ バハムート 公式パーフェクトガイド	1995円
ベヨネッタ クライマックスバイブル	1785円
ペルソナ 公式パーフェクトガイド	1575円
ペルソナ3 ポータブル 公式パーフェクトガイド	1785円
ペルソナ4 公式パーフェクトガイド	1785円
ペルソナ4 公式設定画集	1785円
ペルソナ倶楽部P4	1785円
ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団「ボクと秘密の地図」公式ガイドブック	1890円
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式ワールド大百科	840円
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式全国大図鑑	924円
ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー 公式完全ガイドブック カントー攻略編&全国図鑑	998円
ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー 公式完全ガイドブック ジョウト攻略編&ジョウト図鑑	788円
ポケットモンスター プラチナ 公式完全ガイドブック	1260円
マグナカルタ2 オフィシャルパーフェクトガイド	1890円
マクロスアルティメットフロンティア コンプリートガイド	1890円
マリオカートDS カンペキ爆走ガイドブック	1050円
モンスターハンター 3(トライ) 公式ガイドブック	1890円
モンスターハンター G 公式ガイドブック Wii対応版	1680円
モンスターハンターポータブル 2nd G 公式ガイドブック	2205円
ユグドラ・ユニゾン ー聖剣武勇伝ー 公式ガイドブック	1995円
ルナ 〜ハーモニー オブ シルバースター〜 公式ガイドブック	1995円
王様物語 公式ガイドブック	1995円
街へいこうよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック	998円
侍道3 公式ガイドブック 極めの書	1680円
女神異聞録デビルサバイバー 公式パーフェクトガイド	1890円
女神異聞録デビルサバイバー 公式マテリアルコレクション	2205円
真・女神転生 STRANGE JOURNEY 公式パーフェクトガイド	1785円
戦場のヴァルキュリア コンプリートガイド	1680円
白騎士物語 ー古の鼓動ー 公式ガイドブック	1890円
無限航路 パーフェクトガイドブック	1680円
龍が如く3 完全攻略極ノ書	1785円

※記載いたしました価格は本体価格に消費税 5%が含まれております。

ISBN978-4-04-726558-5
C0076 ¥1800E

9784047265585

1920076018008

発行：エンターブレイン
定価 本体1800円 ＋税

©2010 CHUNSOFT ©SUGIYAMA KOBO

ファミ通

不思議のダンジョン
風来のシレン4
神の眼と悪魔のヘソ
オフィシャルコンプリートガイド

enter brain

ファミ通

不思議のダンジョン
風来のシレン4
神の眼と悪魔のヘソ
オフィシャルコンプリートガイド

enterbrain